LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

PC-MAC
CD-ROM & 3DO

joystick

N°70 AVRIL 1996

Duke Nukem
Le jeu qui a tué Doom

DOSSIER JEUX EN RÉSEAU

Un réseau pour 750 francs !

Cartes 3D
Faut-il investir ?

INCROYABLE
Ultima IX
LES TOUTES PREMIERES IMAGES

Quake
La pression monte

Concours GRAND PRIX 2
Plus de 70 000 frs de lots à gagner



ET AUSSI
Descent 2, Command & Conquer : Opération survie, NBA Live '96, Bad Mojo, Terra Nova, Panzer Dragoon, Virtua Fighter Remix...

N°70 • AVRIL 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

joystick 70 AVRIL 1996 • 35 F
DUKE NUKEM 3D • RESEAUX • IMAGINA 96

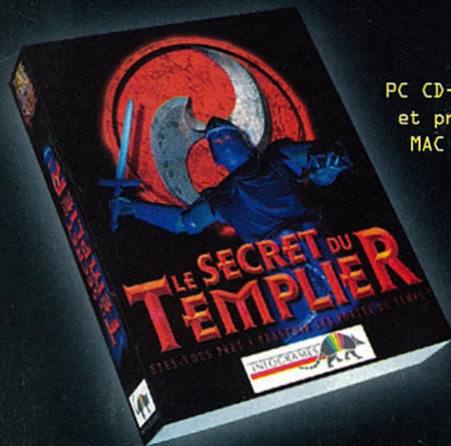
INFOGRAMES, l'Aventure

LE SECRET DU TEMPLIER

Oserez vous franchir les Portes du Temps ?

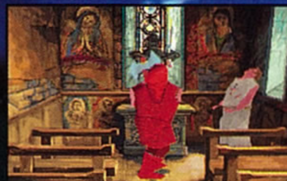


Vous êtes William Tibbs jeune étudiant américain dont la fiancée, Juliette Gascogne, vient d'être enlevée par Wolfram, un émissaire du Malin venu du fond des âges...
Pour retrouver Juliette, vous devrez franchir les Portes du Temps et combattre, en 1329, Wolfram le "renard à la crinière rouge", au coeur même de la Commanderie des Templiers.
Échapperez vous aux coups mortels des redoutables Chevaliers Noirs ? Parviendrez vous à déchiffrer le langage secret des pierres précieuses ? Saurez vous découvrir le trésor des Templiers ? Votre quête est semée d'embûches et d'ennemis éternels. Etes vous digne de relever ce défi ?



PC CD-ROM
et prochainement sur
MAC CD-ROM et Windows 95®





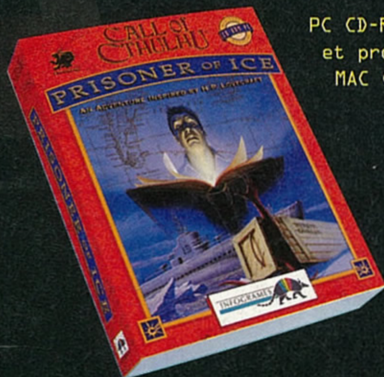


PRISONER OF ICE

La glace cache parfois de monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terrent de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au coeur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission secrète pourra-t-il les stopper?
Inspiré de l'oeuvre de Lovecraft et de faits authentiques de la seconde guerre mondiale, Prisoner of Ice vous entraîne dans une grande aventure fantastique mêlant magie cthulienne, espionnage et enquête.





PC CD-ROM
et prochainement sur
MAC CD-ROM et Windows 95®





ALONE IN THE DARK 3

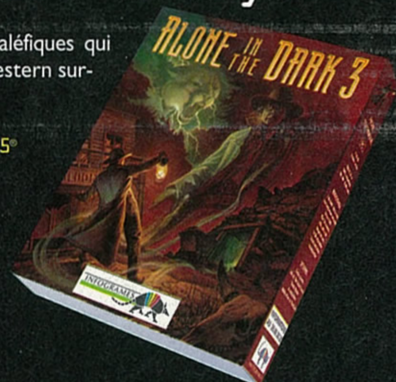
Pas de répit pour Edward Carnby

Dans Alone in the Dark 3, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme de Slaughter Gulch, dans un western surnaturel mêlant vestiges du far-west et magie Navajo.

PC CD-ROM et prochainement sur MAC CD-ROM et Windows 95®







Dans la même collection sur PC CD-ROM et MAC CD-ROM : Alone in the dark 1 et Alone in the dark 2. Deux sombres aventures d'Edward Carnby, le détective de l'étrange, dans une série à grand succès, vendue à plus de 500 000 exemplaires dans le monde et qui a recueilli de nombreux prix.
Aussi disponible : le coffret de la Trilogie sur PC CD-ROM.

Entièrement réalisés en 3D temps réel, avec une vision cinématographique des personnages et des scénarios d'une grande richesse, les trois épisodes d'Alone in the Dark vous plongent dans une atmosphère terrifiante, combinant enquête surnaturelle et combats.

Une collection à découvrir absolument... si vous n'avez pas peur du noir !





82-84, rue du 1er mars 1943 • Villeurbanne cedex France
Tél. (16) 72 65 50 00 / Fax (16) 72 65 50 01
Contact Commercial : (16) 72 65 50 13

Retrouvez les nouveautés Infogrames sur Internet:
http://www.Infogrames.com

Conformément à la loi informatique et liberté de 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant. Vous pouvez vous opposer à leur utilisation en écrivant à l'adresse indiquée sur ce bulletin.

Je désire recevoir une documentation sur les produits Infogrames :
Le Secret du Templier ☐ Prisoner of Ice ☐ Alone in the Dark ☐
Je désire recevoir le catalogue Infogrames ☐
Nom ____ Prénom ____ Age ____
Adresse ____
Code postal ____ Ville ____ Pays ____
J'utilise un : PC ☐ Macintosh ☐ Lecteur de CD ROM oui ☐ non ☐
J'utilise une console ☐ Modèle ____
J'utilise un lecteur de CD-i ☐ J'utilise un lecteur de Vidéo CD ☐
Bulletin à retourner à : INFOGRAMES MULTIMEDIA - Service Informations Consommateurs- 82-84, rue du 1er mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

JOY MU MACRPC

Sommaire

AVRIL 1996

LES TESTS DU MOIS

ET AUSSI

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92 592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Redaction : 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérome Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Cooli, Monsieur Pomme de Terre.
TESTS : Linos (Alain Langlois), Lord Casque Noir (Jérome Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Tibérius (Pascal Pluchon), Cooli (Bruno Cardot).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Matilde Rémy, Stephane Quentin.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Djima Mérah, Corinne Bismuth, Marie-Noëlle Hedon & Marie Legrand
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Promotion : Christine Tilliette
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM – INTEGRAAL**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yacine
Couverture : ILLUSTRATION COUVERTURE DUKE NUKEM © FORMGEN/US GOLD
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD ROM : Fabien Deleval, Cooli, Lord Casque Noir
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 nos) : 1 450 FB.



SMMAIR

Ça y est, la nouvelle Interface Chboing Chboing pour PC est enfin arrivée. On l'a appelée comme ça parce que l'on rebondit dessus comme un ballon. Vous verrez, c'est super rigolo. En plus, elle fonctionne désormais sur tous les PC, qu'ils soient sous Windows 3.1 ou Windows 95. Bon, c'est vrai, il reste quelques bugs, mais vous apprécierez sans aucun doute le bond en avant... Ah oui, on a également téléporté les rubriques des «Petites annonces PC», des «Jeux cracks», des «Réponses micro» et du «En détresse» sur le CD.

Lord Casque Noir

CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR CHBOING, CHBOING (PC UNIQUEMENT)

Pour profiter pleinement de cette magnifique interface, vous devez disposer de 8 mégas de RAM et d'un 486DX2 66. Mais avant de sauter au plafond, sachez qu'elle a été conçue pour les programmes à venir. En d'autres termes, les jeux tournant sous DOS devront être installés, soit à partir du DOS pour Windows 3.X, soit dans une fenêtre DOS pour Windows 95. Certaines démos DOS risquent d'ailleurs de ne pas tourner du tout sous Windows 95, mais ça, c'est de la faute à Billou, pas de la nôtre. On a donc inclus un fichier texte destiné à vous décrire la procédure d'installation sous DOS. De fait, lorsque l'on clique sur le bouton d'installation de Chronicle of the Sword par exemple, le programme Write doit s'ouvrir avec le texte correspondant. Hélas, le lien ne fonctionne pas correctement sous Windows 95, et les boutons restent muets. Ça, c'est de notre faute, pas de celle de Billou. Il va donc falloir ouvrir les fichiers directement sous WordPad, le mini-traitement de texte de Windows 95. Pour ce faire, procédez de la façon suivante : cliquez sur le bouton «Démarrer», déplacez le curseur sur «accessoires», puis sur «WordPad». Une fois dans WordPad, cliquez sur le menu «fichier», déplacez le curseur sur «Ouvrir» et placez-vous dans le répertoire «DATA» du CD-Rom. Sélectionnez «Windows Write» dans le menu «Type» et le fichier qui vous intéresse. Puisque nous y sommes, il y a un second problème, si l'on peut appeler ça un problème tout du moins (c'est encore la faute à billou pour le coup). La touche F4 dans Write permet de se rendre directement à un numéro de page précis, ce que ne permet pas WordPad. Ainsi, dans le fichier des jeux Cracks, l'indication «appuyez sur la touches F4 pour vous rendre à la page désirée» n'est applicable que sous Windows 3.1 avec Write.

COMMENT LANCER CHBOING, CHBOING

Placez le CD dans votre lecteur. Choisissez «Exécuter» (dans le menu "Fichier" du gestionnaire de programmes de Windows 3.1 ou dans le menu du bouton "Démarrer" de Windows 95) et sélectionnez l'exécutable «INST_JOY.EXE» situé dans le répertoire racine du CD-Rom. Si WinG et Win32S ne sont pas déjà installés sur votre machine, alors le programme d'installation s'en chargera. L'opération terminée, vous n'aurez plus qu'à cliquer sur l'icône «joystick» placée sur le bureau (passez par le menu «Démarrer», puis «Programmes» sous Win95).

LES DÉMOS :

DEUS DE SILMARILS
(NON JOUABLE) :

Une démo tournante du prochain jeu de Silmarils. Ça pourrait être la suite de Robinson Requiem. En tout cas, c'est rudement beau.
En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et lancez «Start.exe» se trouvant dans D:\DEMOS\DEUS. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.

TERRA NOVA DE LOOKING GLASS **(JOUABLE) :**



Un jeu de robot testé dans ce numéro.
En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et lancez «Install.exe» se trouvant dans D:\DEMOS\TERRA. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.

BADMOJO D'ACCLAIM
(JOUABLE) :

Un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un cafard. Original, non ? Testé dans ce numéro.
En cas de problème, exécutez «Bmdemo.exe» se trouvant dans D:\DEMOS\BADMOJO à partir de Windows. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.





DUKE NUKEM 3D DEUS GOLD **(JOUABLE) :**

Le premier niveau du meilleur clone de Doom. Exceptionnel ! Testé dans ce numéro.
En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et lancez «Install.bat» se trouvant dans D:\DEMOS\DUKE. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.

CYBERIA 2 DE VIRGIN I.E.
(JOUABLE) :

La suite de Cyberia, un shoot'em up réalisé sous Silicon Graphics.

E CD N°12

En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et lancez «Cyberia2.bat» se trouvant dans D:\DEMOS\CYBERIA2. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.

AZRAEL'S TEAR
DE MINDSCAPE **(JOUABLE) :**

Un jeu d'aventure en 3D qui ne devrait plus trop tarder à sortir.
En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et lancez «Install.bat» se trouvant dans D:\DEMOS\ATDEMO. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.

ARCADE AMERICA
DE 7TH LEVEL **(JOUABLE) :**

Un jeu de plates-formes totalement loufoque, dans l'esprit des produits de 7th Level.
En cas de problème, lancez «Arcade.exe» se trouvant dans D:\DEMOS\ARCADE. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.

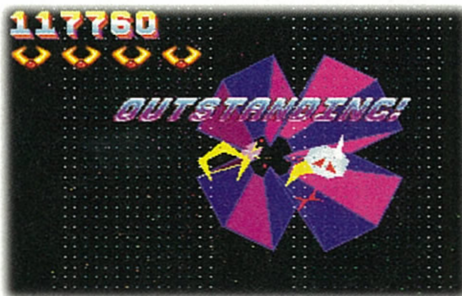


URBAN RUNNER
DE SIERRA **(NON JOUABLE) :**

Le premier vrai polar interactif... et vidéo. En voici la bande annonce.
En cas de problème, lancez «Setup.exe» se trouvant dans D:\DEMOS\URBAN à partir de Windows. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.
Si vous n'avez pas encore installé Video for Windows, vous devrez le faire avant de lancer Urban Runner en lançant «Install.exe» se trouvant dans le dossier D:\VFWINDEO du CD-Rom.

TEMPEST 2000 D'ATARI
(JOUABLE) :

L'un des premiers jeux d'arcade remis au goût du jour. En cas de problème, retournez sous DOS



(ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et tapez la commande suivante :
X:\DATA\PKUNZIP X:\DEMOS\TEMPEST\TEMPEST.ZIP C:\T2000\ -d.
Placez-vous ensuite sur C:, tapez CD\T2000 et «Install.exe»
Remplacez X: par la lettre de votre CD-Rom.

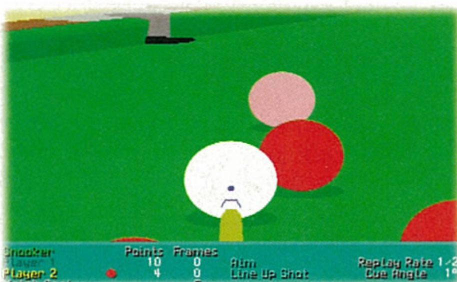
GEARHEADS DE PHILIPS
(JOUABLE) :

Un soft pour le moins original, où des jouets s'affrontent sauvagement sur un échiquier.
En cas de problème, lancez «setup.exe» se trouvant dans D:\DEMOS\GEARS. Remplacez D: par la lettre de votre CD-Rom.

WAR WIZARD 2
DE MICROGENESIS **(JOUABLE) :**

Un jeu de rôles du style d'Ultima programmé par des auteurs venant du shareware.
En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et tapez la commande suivante :
X:\DATA\PKUNZIP X:\DEMOS\WW2\WW2.ZIP C:\WW2\ -d.
Placez-vous ensuite sur C:, tapez CD\WW2 et WW2.EXE
Remplacez X: par la lettre de votre CD-Rom.

VIRTUAL SNOOKER
D'INTERPLAY **(JOUABLE) :**



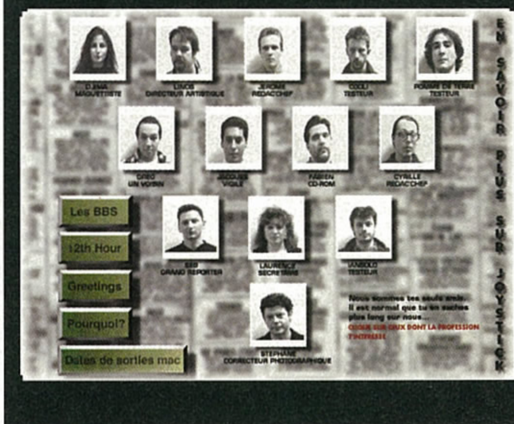
La version Snooker de Virtual Pool. Le meilleur jeu de Snooker en 3D, à n'en point douter.
En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et tapez la commande suivante :
X:\DATA\PKUNZIP X:\DEMOS\VIRTUAL\SNOOKER.ZIP C:\SNOOKER\ -d.
Placez-vous ensuite sur C:, tapez CD\SNOOKER et enfin «Config.exe»
Remplacez X: par la lettre de votre CD-Rom.
Pour sortir de l'interface, cliquez sur les Greetings ou bien tapez ALT-F4.

LE DOSSIER :

Des patches, des sharewares, des goodies... Cooli vous a concocté, ce mois-ci, un spécial Oldies but Goodies : Pac Man, Joust, Robotron 2084, Pong... l'occasion de découvrir les tous premiers jeux vidéo de l'histoire.
Vous y trouverez aussi les derniers antivirus.
En cas de problème, retournez sous DOS (ou bien ouvrez une fenêtre DOS sous Win95) et lancez l'exécutable "Menu.bat" se trouvant dans le répertoire D:\COOL\. Remplacez D: par la lettre représentant votre lecteur de CD-Rom.

CD MIEUX-MIEUX
(MAC UNIQUEMENT)

Le mois dernier, vous n'aviez pas pu profiter de la CyberClaque Issue sur Mac. Vous y avez donc droit ce mois-ci, et vous allez pouvoir vous passez les nerfs en nous filant plein de baffes. Pour lancer CD Mieux-Mieux, il suffit de cliquer sur l'icône, comme d'hab. Côté shareware, on vous a trouvé plus de 50 mégas de Goodies pour Marathon II, le concurrent le plus sérieux de Doom. Il n'y a hélas aucune démo ce mois-ci, les éditeurs étant plutôt démunis sur ce point.



Courrier des lecteurs 95

On nous dit souvent que Joystick, ça déménage. Ben justement, on a pris ça au pied de la lettre (eh !) et on a déménagé. Nouvelle adresse : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Pour les Jeux Cracks ou les Soluces ou les Abonnements ou je ne sais quoi, l'adresse est la même mais à la place de «Courrier des lecteurs», il faut marquer «Jeux Crack» ou «Soluces» ou «Abonnements» ou «Je ne sais quoi». Et n'envoyez pas d'enveloppes timbrées, je ne réponds pas au courrier personnellement. Sauf à ma famille et aux amis. Mais en général, ils ne mettent pas d'enveloppe timbrée. Les pingres !

Cyrille Baron

Ben, v'la aut' chose 95

Je ne dirai pas ce que je pense du dossier du n° 69 sur Windows 95, je suis trop énervé et je pourrais devenir impoli. Alors une seule question pour remettre les choses (et les gens – du moins certains –) à leur vraie place. La programmation est de loin le poste le plus important dans le budget de développement d'un jeu. Puisque «Super machin 95» va permettre de diviser par deux le temps de programmation, il est logique de penser que le prix public des jeux va diminuer dans une même proportion. Alors rendez-vous dans un an pour voir si Windows nous aura vraiment apporté quelque chose.

Fast Lacsap en colère (c'est vrai quoi, merde !).

C'est très simple 95

Pourquoi donnez-vous de fausses dates de parution des jeux testés en version française, alors que vous savez pertinemment qu'ils ne sortiront que 2, 3 ou 4 mois plus tard ? Pourquoi acceptez-vous de faire paraître des publicités mensongères qui vantent tel jeu en français, alors qu'il vient juste de sortir en VO, voire n'est pas sorti du tout ? Pourquoi autant de jeux plantent-ils sur PC, alors que sur console ça n'arrive jamais ? Je remarque au passage votre retournement de veste à propos de «Billou nous prend pour des cons 95» dont l'article m'a plus fait penser à une propagande qu'à un débat sérieux.

Vincent, Troyes

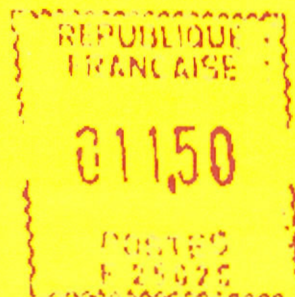
C'est marrant, je me doutais que le dossier sur «Billou nous prend pour des cons 95» serait mal perçu. On y revient le temps de régler un ou deux points. Les fausses dates, donc. Nous retransmettons l'information donnée par les éditeurs. C'est un peu comme pour les programmes télé, si une chaîne s'amuse à déprogrammer une émission au dernier moment, le journal n'y est pour rien. Cela dit, ben oui, les éditeurs se plantent souvent dans leurs dates, mais comme vous le faites remarquer vous-même, les jeux sortent «2, 3 ou 4 mois plus tard «. C'est assez flou et donc pas évident à gérer pour nous. Et je ne parle pas de ceux qui sont des fois à l'heure, juste pour nous embrouiller. Malgré tout, on essaye de tenir compte des retards, et on «pondère» : lorsqu'un éditeur nous dit «juin», on marque généralement «octobre». Et ça ne suffit pas. Alors on est très malheureux aussi. Cela dit, pas de quoi se faire hara kiri, ça n'a jamais tué personne d'attendre un jeu 1 ou 2 mois de plus, faut pas exagérer.
À propos du prix des jeux, petite remarque au passage, la programmation n'est pas du tout le poste le plus important. Dans les jeux actuels, le code représente une part tout à fait négligeable de la production (et de la place prise sur le support). Le gros des investissements est consacré aux graphistes, aux musiciens, voire aux décorateurs et autres équipes de tournage. Et je ne parle pas du matos nécessaire, genre Silicon Graphics et compagnie.
Le programmeur, lui, toujours aussi seul, continue de faire son boulot dans la petite pièce du fond, avec un PC tout simple. Ça pourrait d'ailleurs permettre de lancer un autre débat du genre «un jeu avec plus de données que de codes, c'est pas un jeu», mais bon on en a déjà parlé (si vous voulez savoir, oui, je trouve qu'un jeu c'est avant tout du code plus un concept béton et non pas de belles images, mais qu'importe). Bon, revenons-en à notre héros du jour : Billou. Pfft, c'est terrible de devoir se répéter. On s'arrange pour être le plus clair possible, et ça ne suffit pas. Bref. Nous ne retournons pas notre veste, nous constatons que les éditeurs de jeux aiment Windows 95, et qu'ils nous promettent que «ça va être super, le temps de régler deux ou trois trucs». Nous constatons que les mêmes éditeurs laissent tous tomber les jeux DOS, et que d'ici un an, il faudra obligatoirement passer par la case "Windows 95". On constate, on ne s'en réjouit pas notez bien.
Mais quand Monsieur Bullfrog ou Monsieur Sierra ou Messieurs Bitmap Brother nous disent : «Z'allez voir, ça va être super chouette, on sait de quoi on parle», on a tendance à les croire, vu qu'ils savent en effet de quoi ils parlent lorsqu'il est question de programmation de jeu. Maintenant, on n'a jamais dit que Windows 95 était une réussite totale. Oh ben non alors, on n'a pas dit ça.

L'Net

J'ai été plutôt étonné de lire dans les news de votre numéro de janvier qu'il fallait non pas dire «l'Internet» mais «Internet». Je tiens à exprimer que je ne suis pas d'accord avec vos arguments. Tout d'abord, vous précisez qu'il s'agit d'une entité et non d'un objet. Justement, c'est pourquoi on dit «l'Internet» et non pas «un Internet». Il s'agit de celui-là, et il n'en existe pas d'autres. On dit bien surfer sur «le Net», et Net est bien la contraction de Internet. D'ailleurs, j'ajoute que

LETTRE





les Américains eux-mêmes, premiers utilisateurs de ce réseau, disent The Internet.

S. Phong Le, Ermont.

La question est intéressante. Je me suis aperçu qu'après avoir parlé d'Internet comme tout le monde, quelques médias sont subitement passés à l'Internet. Ce sont les mêmes gens qui se délectent de «bogue» au lieu de "bug", qui mettent les expressions un peu «lestes» entre guillemets ou bien abusent des... trois petits points pour donner du... rythme à des textes qui en sont, il est vrai, souvent... dénué ! Ces gens-là me gonflent, sans guillemets.
À froid et très arbitrairement donc, Internet me semble plus approprié. Internet est une signature, comme France Telecom («France Telecom», mais aussi «les Telecom», au même titre que «Internet» et «le Net»). Cela dit, il existe des contre-exemples. On voyage avec «Air Inter» mais avec «la Sabena». Alors, L'Internet ou Internet ? J'aimerais bien que des linguistes nous donnent leur avis (il suffit d'écrire à le "Courrier des lecteurs" de le Joystick).

Spéciale dédicace

Il y a dix ans, on rêvait à des ordinateurs ayant des tas de mémoires vives, des fois on pensait que ça irait jusqu'à 4 Mo, mais quand on disait ça, il y avait toujours quelqu'un de réaliste pour rappeler que qu'est-ce qu'on ferait, hein, de 4 Mo, une fois qu'on les aurait ? Alors on réduisait nos ambitions, on disait OK, OK 1 Mo, et déjà ça nous paraissait super.
Aujourd'hui, pour peu qu'on soit graphiste, ou qu'on bosse sur le son, ou dans l'édition, on a couramment 80 Mo. Pas de problème, avec mon Power Macintosh 7200/90, il me suffit de faire glisser le capot (pas de vis, juste deux boutons pression), de soulever une plaque de protection (elle pivote sur elle-même), de soulever le bloc alimentation-disque-dur-lecteur-de-disquette (il pivote sur lui-même et vient reposer délicatement sur la table de travail sur un petit socle robuste) et enfin d'insérer les barrettes de mémoire sur les slots d'accueil. Aucune erreur possible avec le guide d'installation livré par Apple, la carte-mère bien accessible et les slots interdisant le montage des barrettes à l'envers. Durée de l'opération : 30 secondes à 2 minutes pour les plus maladroits. Capacité maximum : 256 Mo. Et quelle confort, ces barrettes 64 bits ! Et après rien, tout marche bien...
Y a dix ans, on rêvait aussi qu'on aurait des ordinateurs capables de jouer de la musique et de la vidéo. En fait, la vidéo, on n'y pensait pas trop, on trouvait que déjà, si ça pouvait faire comme une photo, ça serait bien.
Aujourd'hui, on a des Power Macintosh livrés en standard avec un lecteur de CD quadruple vitesse, SCSI évidemment (largement suffisant quand on considère tous les "goulots d'étranglement" qui s'intercalent entre le CD et l'écran), tous les logiciels fonctionnent parfaitement (j'ose à peine dire jeux, quoique...), on peu mettre un peu de mémoire virtuelle si l'on est vraiment juste, mais cela diminue un peu la fluidité des vidéos. Il n'y a bien sûr aucun problème de son et de vidéo, car tout est intégré sur la carte-mère : il suffit d'ajouter 2 Mo de VRAM (aussi facilement que de la mémoire vive et à un prix vraiment abordable), et on accède à un affichage en 1024*768 en 16,7 millions de couleurs ou 1280*1024 en 32 768 couleurs et sur tous les moniteurs Apple (jusqu'au 20") et les moniteurs partenaires VGA et S-VGA. Pour le son, pas d'inquiétude : entrée/sortie son stéréo 16 bits ; et avec l'extension QuickTime Instrument, on peut même jouer des séquences Midi !
On rêvait aussi qu'on aurait des jeux avec au moins 100 images chacun (fixes, les images ; on savait bien que pour avoir de l'animation, il aurait fallu des disquettes contenant plus de 320 Ko, et ça, y avait pas).
Aujourd'hui, le moindre jeu propose des centaines de lieux entièrement numérisés ou modelés en 3D, c'est du virtuel à ne plus pouvoir, ça ne prend que quelque Mo sur des disques bradés.
Apple a créé le Macintosh : plus besoin de savoir programmer; Il faut bien sûr apprendre à s'en servir, mais cela entretient les neurones des plus âgés d'entre nous, et de toute manière qui n'a pas "appris" à ce servir de son radio-réveil (la technologie est ainsi !
Je me souviens même, il y a fort longtemps de cela, d'avoir dû apprendre à me servir d'un stylo...).
Votre édito du mois de janvier m'a bien fait plaisir : consacrer une page aux ordinateurs d'Apple change de ces traditionnelles lamentations sur le sort de l'informatique qui nous pourrit l'existence qui ne marche pas, qui est réservé à une élite qui sait pro-gra-m-mer...
On ne doit pas être loin de l'ère ou les jeux ne sortiront plus que sur Mac (gnark,gnark,gnark).
J'entends parfois "c'est cher et y a pas de jeux", alors je m'inquiète très fort sur le niveau d'arithmétique de mon interlocuteur car il est près à craquer 10 000 francs pour jouer (UC, écran, vidéo, son), mais refuse d'en craquer 15 000 pour être autrement plus productif et opérationnel.

Renaud dit Renaud, Paris

Message personnel : Mathieu Ambrosy nous a envoyé une nouvelle intitulée «Mon passage à Windows 95». Désolé, c'est vraiment trop gros pour tenir dans le magazine, mais bravo, la description de l'installation est extrêmement drôle et bien vue. Cette nouvelle est à l'image de Win 95": ça commence par une grosse galère, ça continue avec des petits trucs énervants et ça finit sur une note d'espoir. Glups ! si les éditeurs se sont plantés, le marché est par terre dans un an. Brrr...

Tu vas être ravi, Joystick, plus que jamais, va parler du Mac. Naturellement, on reste avant tout PC, puisque le marché est PC, mais on fera un effort. Cela dit, ton argument sur le prix est assez vaseux. Le joueur moyen ne se demande pas : "Combien dois-je mettre dans une machine ?", mais "Que puis-je avoir de rapide avec telle somme ?". Et côté rapport prix/puissance, le PC a toujours le dernier mot. Cinq mille balles de plus sur dix mille balles, c'est énorme ! T'imagines un type en Jaguar en train de dire au chauffeur d'une camionnette : "T'es con, pour 80 000 balles de plus, t'avais des fauteuils en cuir" ? Bref, je ne veux pas rentrer dans le débat PC ou Mac, aussi crétin que Amiga ou PC. Le marché nous propose deux philosophies ayant leurs avantages et leurs défauts, nous, on rend compte de la tendance de ce marché.

NEWS

EDITO 95

Après le dossier du mois dernier consacré à Kivousavez 95, destiné à mettre les choses à plat, on se demandait un peu comment la chose serait accueillie. Figurez-vous qu'on a reçu énormément de lettres positives. Pas des lettres à la gloire de Windows 95 qui est, on le répète, encore galère avec les logiciels actuels, mais des lettres d'espoir, des trucs et astuces, des remarques pertinentes mais sans haine ; bref, des lettres positives. Le message est passé, nous vivons une période de transition, et forcément, ça coince. Cela dit, on attend de pied ferme les éditeurs qui nous ont vanté Win 95 (c'est-à-dire tous), et au cas où les promesses ne seraient pas tenues, nous serons sans pitié.

Cyrille Baron



La sega continue



"Fort de son expérience de géant de l'arcade..." J'ai un peu la flemme d'écrire, alors je reprends des phrases du communiqué de presse... "Sega adapte son savoir-faire à l'univers du PC. Le joueur découvrira des jeux plus fluides..." (ça dépendra de la carte vidéo), "plus rapide..." (ça dépendra de la machine), "au graphisme plus coloré...» (ça dépendra des goûts), «avec une gestion de la 3D optimisée." (ça dépendra du programmeur). Les trois premiers jeux adaptés seront : Ecco le dauphin, Tomcat Alley et Comix Zone. Tous tourneront sous Windows 95 (ça dépendra de Billou) et devraient profiter à fond des API graphiques de ce dernier. Notez que Virtua Fighter et Panzer Dragon existent déjà pour la carte graphique 3D Edge (3D accélérée). À quand, Sega Rally ? Vite vite, ou bien je vais devoir acheter une Saturn.



ERRATUM

On déménage, on déménage, et hop, on est super fatigué. Du coup, on fait plein de bêtises, un peu comme dans le dernier "Joystick". Et puis, elles sont graves de graves nos bêtises. Alors on s'excuse auprès de tous ceux à qui on a fait du mal : le petit Édouard Durand dont nous avons écrasé le chat avec le meuble de la maquette, on s'excuse également pour la voiture rouge qui était garée en bas de l'ancienne adresse, et puis il y a la petite Laura.

Nous présentons également toutes nos excuses aplaties à Virgin I.E. pour avoir testé le jeu de Hockey PowerPlay qui n'était en fait qu'une préview. Désolé Sam, on le refera plus ! On en profite d'ailleurs pour vous signaler que sa sortie a été reportée en fin d'année.

Nous implorons également le pardon de Sierra pour nous être trompés de pavé technique à la fin du test de Silent Thunder, et de photo dans le guide d'achat (voici le bon : Editeur/Distributeur : Sierra - Tél : (1) 46 01 46 00 - Genre : Simulation - Config mini. : 486DX2/66, Windows 95, 8 Mo de Ram, lecteur CDx2, carte S-VGA Local Bus). Pendant qu'on y est, on vous précise que Earth-Siege 2, toujours de Sierra, sortira en français et en version Hybride (Windows 3.1, Windows 95) dans le courant du mois de mai.

Enfin, on a honte à mort d'avoir dit que le jeu Congo était de Time Warner. L'éditeur est en fait Viacom New Media, et le distributeur CIC (Tél. : (1) 40 94 10 20).

Bon ben voilà, on a honte quoi. Mais ne laissons pas ces nouvelles assombrir cette belle journée ; ze show must go on.

Le blaster de larfeuille

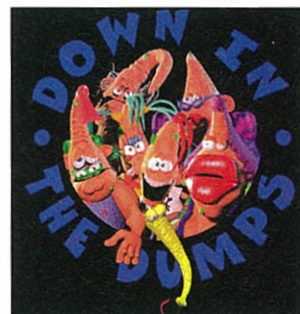
Creative Labs n'en finit pas de nous pondre des kits multimédia, et le dernier en date porte le nom de code de "CD 32 Performance 6x PnP". Même James Bond, il n'en a pas des noms aussi compliqués pour ses gadgets à plusieurs milliers de dollars. La bête comporte une carte sonore AWE 32 PnP (Plug'n Play), un lecteur de CD-Rom sextuple vitesse, deux hauts-parleurs amplifiés, un micro, et moult softs permettant de faire mumuse avec tout ce fatras. Et non des moindres, puisqu'un des jeux intégrés à ce kit n'est autre que Little Big Adventure. Vous voyez, hein, on ne peut pas dire qu'ils se foutent de votre tronche, les laboratoires super créatifs. Sur le plan technique, le lecteur offre un taux de transfert de 900 K par seconde et bénéficie d'un temps d'accès de 220 ms. Je vous passe la description habituelle sur la compatibilité avec le Kodak Photo CD et le CD-Rom XA, parce qu'à chaque fois on dit la même chose. Ah zut, je viens de l'écrire. C'est dingue ça, j'comprends pas pourquoi, mais à chaque fois j'me fais piéger. Ils sont forts, ces constructeurs, quand même. Le tout est disponible pour environ 2 900 F hors taxes.

Virgin panier percé

Ça, forcément, à foutre son argent n'importe où, on le perd facilement. L'année 95 fut quelque peu catastrophique pour monsieur Virgin Interactive Entertainement, pas moins de 14 millions de dollars de pertes (soit à peu près 70 millons de nos francs). Les gros titres qui devaient ramener des masses de thunes sont super en retard, comme Heart of Darkness et Lands of Lore II. D'autres titres comme Hoops ont coûté plus de 2 millions de dollars avant d'être jetés à la trappe. Et ce ne sont pas les seuls.

Ils doivent être d'une humeur massacrante en ce moment à Virgin, je sais pas, moi j'aurais pas la pêche en tout cas. Tiens, je crois même que je dirais des bêtises tout le temps, je râlerais dans tous les sens, je pèterais les plombs un peu, je refoutrais la faute sur n'importe quoi, j'enverrais des lettres idiotes un peu à n'importe qui, juste comme ça, pour me calmer.

Replonger dans «Imagina»





Admirer les créations présentées à "Imagina" sur un écran de télé, c'est pas vraiment le pied. Pas vraiment. Vu qu'Imagina est réservé aux professionnels, la plupart d'entre vous se sont contentés de mater les créations d'Imagina à la téloche, sur Canal+. Une nouvelle chance est donnée au grand public, aux parisiens-têtes-de-chiens en tout cas, celle de se rendre au Carré Seita pour les Rendez-Vous d'"Imagina". Du 17 avril au 2 mai, 10 rue Surcouf à Paris dans le VIIe. Le Festival d'Images de Synthèse présentera les principales attractions qui ont fait l'excitation du dernier Imagina, et bien sûr tous les films primés. À 10 balles la séance, ça vaut le coup, sans compter que de nombreux CD-Rom seront également présentés sur le même lieu.

Attention, CD méchant

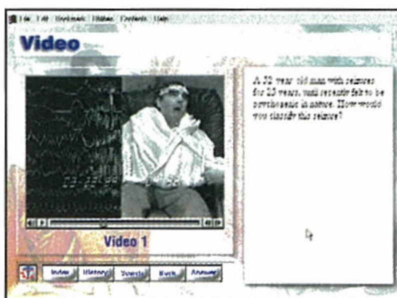
Pathé Interactive, Royal Canin et Philips Media France sont heureux de vous annoncer la prochaine sortied' "Entre chiens et nous", une encyclopédie traitant des chiens et de leurs coutumes. Enfin, quand ils annoncent "prochainement", il faudra quand même attendre la fin de l'année pour pouvoir disposer de cet ouvrage incontournable sur les ouahs. En attendant, vous pourrez toujours vous acheter un vrai chien, si vous ne savez pas ce que c'est. Sinon, le CD contiendra moult illustrations et vidéos. Un des moments forts de cette production devrait être la scène où l'on voit Fifi en plein soulagement intestinal, pendant que Rex finit d'arracher la jambe du postier.

RETROVIRUS...RETROVIRUS...RETROVIRUS...

Le dernier virus en date ne sévit pas sur PC mais sur Mac. Il semblerait qu'il choisisse comme cible les logiciels de PAO et qu'il s'amuse à dupliquer certains blocs de textes... Tout ça ne parait pas très sérieux.

RETROVIRUS...RETROVIRUS...RETROVIRUS...





Oh...mais...je...ahlala...je...mais...mais... (bave-bave, roule-par-terre-roule-par-terre).

Ouhlala, j'crois que ça me reprend...

J'aurais jamais dû mettre le CD-Rom dans le lecteur de mon PC, jamais. Ah ça, non. À peine l'intro du soft commencée, paf, voilà que je m'écroule sur la moquette, la tronche la première, bavant et pris de soubresauts.

Deuxième tentative. Je ferme les yeux pendant l'intro. Je regarde le menu : Epilep... paf ! ça me reprend, je m'bave dessus et je tombe de ma chaise, paf. Je fais une pause, une pause ouais. Je recommence. Mince rien à faire, paf,! à chaque fois je suis pris de soubresauts et je me bave dessus en poussant des petits couinements de souris.

CONCOURS

Retrouvez-nous chaque mois, d'avril à septembre...



Participez aux 12 derniers Grands Prix de Formule 1 saison 96, et faites partie des 140 gagnants de ce concours en nous renvoyant chaque mois vos pronostics des courses.

Tous les mois envoyez-nous vos pronostics pour les 2 ou 3 compétitions à venir. Après chaque résultat officiel, vos scores seront enregistrés et le cumul de vos points déterminera votre place dans le classement mensuel et final.

Des prix seront attribués chaque mois aux scores les plus élevés. A l'issue de vos 6 mois de participation, le cumul de vos points augmentera votre chance de gagner l'ultime 1er prix, le PC pentium™ 166Mhz (processeur Intel®). En cas d'ex-aequo, un tirage au sort sera effectué.

Le décompte des points s'effectue après chaque Grand Prix de la façon suivante : chaque conducteur pronostiqué et correctement placé à l'arrivée, rapporte le nombre de points officiel soit : 1er : 10 pts, 2ème : 6 pts, 3ème : 4 pts, 4ème : 3 pts, 5ème : 2 pts, 6ème : 1 pt.
Chaque conducteur pronostiqué mais mal placé à l'arrivée rapporte le nombre de points officiels correspondant à son classement le plus faible entre vos pronostics et sa place d'arrivée réelle, ex : vous pronostiquez Alesi 2è, il arrive 3è, vous marquez 4 points

LISTE DES PILOTES PARTICIPANTS

1) Michael SCHUMACHER - Ferrari
2) Eddie IRVINE - Ferrari
3) Jean ALESI - Benetton Renault
4) Gerhard BERGER - Benetton Renault
5) Damon HILL - Williams Renault
6) Jacques VILLENEUVE - Williams Renault
7) Mika HAKKINEN - McLaren Mercedes
8) David COULTHARD - McLaren Mercedes
9) Olivier PANIS - Ligier Mugen Honda
10) Pedro DINIZ - Ligier Mugen Honda
11) Rubens BARRICHELLO - Jordan Peugeot
12) Martin BRUNDLE - Jordan Peugeot
14) Johnny HERBERT- Sauber Ford
15) Heinz-Harald FRENTZEN - Sauber Ford
16) Jos VERSTAPPEN - Footwork Hart
17) Ricardo ROSSET - Footwork Hart
18) Ukyo KATAYAMA - Tyrrell Yamaha
19) Mika Juhani SALO - Tyrrell Yamaha
20) Pedro LAMY - Minardi Ford
21) Taki INOUE - Minardi Ford
22) Andrea MONTERMINI - Forti Ford
23) Franck LAGORCE - Forti Ford







GRAND prix2

Plus de 140 prix à gagner !!!

1er Prix

1 PC MULTIMEDIA 166 Mhz
Processeur Intel® Pentium™
+ un volant Formula T2 Thrustmaster + le jeu grand prix 2

A partir du 2ème prix, un appareil photo, des billets d'avion, des accessoires «Thrustmaster», des places de cinéma, des jeux PC, des livres, des Tee-shirts, des blousons, des casquettes, etc...

CE MOIS CI, GAGNEZ :

1er Prix
2 entrées au Grand Prix de France, Magny-Cours le 30 Juin, valable 3 jours, tribune VIP face aux stands avec sièges numérotés.



2ème Prix
1 Parka FERRARI de la collection F1



3ème prix au 5ème prix
1 joystick Thrustmaster

6ème prix au 10ème prix
1 jeux PC de la gamme Microprose

11ème au 20ème prix
1 Tee-Shirt

Retournez votre coupon-réponse à JOYSTICK concours GRAND PRIX 2, 6 bis rue fournier 92588 CLICHY Cedex.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

....

5ème MANCHE
GRAND PRIX DE ST-MARIN
IMOLA, 5 MAI

CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS

1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

6ème MANCHE
GRAND PRIX DE MONACO
MONACO, 19 MAI

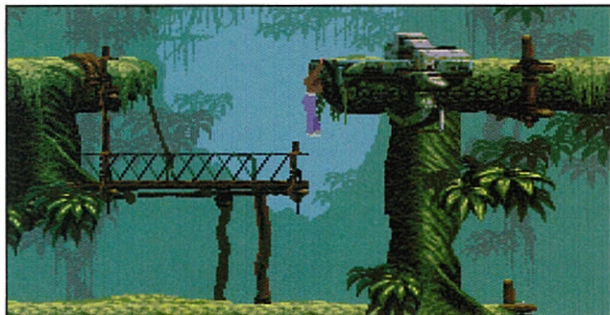
CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS

1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

Le règlement est déposé chez maitre Venezia, huissier de justice à Neuilly S/Seine et peut être obtenu à titre gratuit sur simple demande à Promotion JOYSTICK, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois cedex (remboursement du timbre sur simple demande).Retrouvez les pronostics de la rédaction de JOYSTICK sur le 3615 JOYSTICK (1,27,la minute)

Spécial nous même

Le 19 avril, paraîtra le nouveau hors-série 3 CD de "Joystick". Dans le premier CD, hop, un jeu complet : Flashback. Dans le deuxième, des shareware jusqu'à ras la gueule. Et dans le troisième, 650 mégas de démos. 49 francs, pas cher. Avec dedans 3 CD. Et puis un jeu complet, Flashback. 49 francs. Pas cher. Oui, vous venez bien de lire une pub à votre insu.



Emile Crosoft...ses films!

Cinémania 96 de Microsoft contient 20 000 fiches de films, des portraits d'artistes, des extraits de vidéos et dialogues et plus de 4 000 biographies et filmographies allant de Vivien Leigh à Catherine Deneuve. Cette base de données pourra être mise à jour via Internet et le Microsoft Network, où ses heureux possesseurs pourront récolter des tonnes d'infos sur l'actualité et discuter cinoche. Enfin, de temps en temps, des metteurs en scène y mettront leur nez, et il sera possible de dialoguer avec eux en direct.

(René J.) Hi, Mr Allen !
(Woody A.) Hello, René !
(René J.) I like very much your films ! Specialy the funny one.
(Woody A.) ...Thank you !
(Martin S.) Hello, everybody !
(Woody A.) Hi, Martin !
(René J.) Hello, Mr Scorcese, I like very much your films !
(Martin S.) Thank you, René !
(Woody A.) O.K., bye everybody, I've got to leave !
(Martin S.) O.K., bye Woody, see you.

Square lâche des ronds

Square vient d'investir 10 millions de dollars dans sa filiale US. Le but : transformer Square L.A., qui n'est qu'un centre de recherche et développement, en studio hollywoodien, combiner son savoir-faire en matière de jeux d'aventure avec le top graphiquement. Square projetterait de sortir des softs sous PC.

RETROVIRUS...RETROVIRUS...RETROVIRUS...

Le dernier virus en date ne sévit pas sur PC mais sur Mac. Il semblerait qu'il choisisse comme cible les logiciels de PAO et qu'il s'amuse à dupliquer certains blocs de textes... Tout ça ne parait pas très sérieux.

RETROVIRUS...RETROVIRUS...RETROVIRUS...



Mangez des cyberoeufs

Si la tradition de bouffer du chocolat ne se perd pas, celle de la chasse au œufs de Pâques n'est plus ce qu'elle était. Cela dit, on ne s'en plaint pas. Eh bien, avec Internet c'est tout le contraire. Non seulement il faut se faire chier à aller les chercher, mais en plus tu bouffes même pas le chocolat. Le provider Easy Net et la chaîne de Cybercafé Cyberia lancent ainsi la première cyber chasse aux cyberœufs. Ça devient franchement cyber débile, le Net. Les meilleurs chercheurs seront toutefois récompensés de leurs efforts par des abonnements gratuits au Net, des cartes d'interface et même des voyages à Londres. C'est du 5 au 7 avril, et vous pouvez en savoir plus sur le **http://www.easynet.fr**

Nous sommes troublés

Le 3e Oeil organise un stage de réalisation et de montage vidéo du 15 au 26 avril prochain, à la Rochelle. Vous pourrez ainsi vous initier aux différentents aspects du métier, lors d'un vrai tournage avec des vrais gens et tout et tout. Question matos, vous aurez l'occasion de tater du caméscope HI 8 pro, du numérique, du Banc 3/4 U-Matic, de la régie son, de la régie d'effet, et enfin de l'Amiga. Si si. Inutile d'apporter vos vieilles démos, le micro ne sera là que pour servir de station graphique. Si cela vous intéresse, n'hésitez pas à vous grouiller pour appeler, car le nombre de places est limité à quatre personnes. Sur le plan des brouzoufs, le tarif est fixé à 6500 francs par tête (ah oui quand même), mais il existe des possiblités de prise en charge (ah bon, quand même). D'autres formations sur l'infographie (TV Paint 3.6, Animator Studio et Lightwave 4) sont également organisée pour la même somme. Pour tout renseignement, contactez Jacky Yonnet - 3e Oeil Carré Amelot - 10 bis rue Amelot - BP 309 - 17013 La Rochelle Cedex 01. Tél : 46 41 45 62.

Rentre chez ta mère!



"Et si je paie la mémoire CACHE, vous me faites un prix ?"
Voilà. C'est le genre de vannes à mourir de rire que vous trouverez dans le bouquin "Le PC sans ta Mère" de chez Sybex. C'est des super vannes, mises en dessins pourris avec des couleurs gerbos. Y en a plein d'autres comme ça, des super vannes, tout le long du livre.
J'ai pas pu. Je peux pas.
Je sais pas si le livre est chouette. Je veux pas le savoir.
Une autre : Un mec qui parle à un mec qui porte une chapka. En arrière-plan, on voit un écran d'ordinateur affichant une faucille et un marteau sur fond rouge. Le premier mec dit : "Non, non, non, les premiers PC n'ont pas été fabriqués en U.R.S.S. !".
Mince, alors ça. Mince.
Encore une autre : Les deux mêmes mecs, un bedonnant, l'autre à moitié chauve. Marrant, déjà. Le bedonnant regarde le demi-chauve habillé en jardinier, la bêche à la main en train de planter un ordinateur. Le jardinier presque chauve dit : "Puisque mon ordinateur se plante, je vais essayer de le démarrer à côté des salades !". Pas mal, ça, mince, pas mal. Heureusement que la couverture du bouquin nous prévient : "nouvelle formule enrichie avec humour".
"Le PC sans ta Ah Ah Mère", édité par Ah Ah Sybex, un peu moins de Ah Ah 130 balles. Super triste.



Bon plan

Enfin, c'est peut-être un bon plan, ça dépend. Si vous êtes paumé au milieu de vos bordereaux de chéquiers, de vos crédits à rembourser, et des factures qui grimpent ohlala nom de Dieu ça me coûte trop cher, ET que vous ayez l'intention de faire votre comptabilité sur PC, ET que vous pensiez utiliser Quicken, alors paf, j'ai un bon plan pour vous. Enfin peut-être. En kiosque, en ce moment, le magazine "Mes comptes en quelques clics" est là pour vous aider. C'est en 20 volumes, avec une disquette à chaque fois et des tutorials et tout ça. Le bon plan, c'est que si vous achetez les 20 magazines, et que vous renvoyez le joli coupon qui est fourni, zou, vous gagnez un modem 14 400 bauds. Pas mal. En fait, vous payez le modem, mais c'est UN franc avec les 20 preuves d'achat. Pas mal.

Un événement important

Ce n'est pas moi qui le dis, c'est le communiqué de presse. Et le communiqué de presse, il dit aussi que le "Comdex France" 1997 se tiendra pour la première fois du 4 au 7 février 97 au CNIT de la Défense. Ce salon, dédié à la technologie et aux solutions informatiques, devrait réunir plus de 400 exposants, mélangeant sans vergogne professionnels de l'informatique, PME, consultants et autres distributeurs. Le grand but avoué de l'organisateur, Softbank Expos, est de "dynamiser le marché francais en créant un événement annuel fédérateur rassemblant toute l'industrie informatique, les acheteurs et les revendeurs". Bon, d'accord, pour l'instant, tout le monde s'en fout royalement. Mais si on vous en parle, c'est parce que vers la fin, il y a une phrase super pourrie dans le texte de l'annonce. On vous la donne gratos : "Comdex France 97 répondra aux besoins des visiteurs et des exposants en présentant de manière interactive les technologies et solutions applicatives existantes et émergeantes". Ce qui est sûr, c'est qu'ils ont déjà gagné le premier prix de la phrase la plus nulle du mois.

RETROVIRUS...RETROVIRUS...RETROVIRUS...
Le dernier virus en date ne sévit pas sur PC mais sur Mac. Il semblerait qu'il choisisse comme cible les logiciels de PAO et qu'il s'amuse à dupliquer certains blocs de textes... Tout ça ne parait pas très sérieux.
RETROVIRUS...RETROVIRUS...RETROVIRUS...

Août : Penser Annuler Vacances

Si vous partez en vacances dans les Landes, cet été, vous avez fait le bon choix. En tout cas, si vous voulez allier vacances et création sur ordinateur. Du 22 au 26 août, l'association Eagles organise une Coding Party à l'Auberge Landaise de Mont-de-Marsan, donc. C'est la quatrième édition de cette Coding Party appelée, fort judicieusement, Place to Be 4. C'est pour vous autres, programmeurs, graphistes ou encore musiciens. Pour que des tas de coyotes se retrouvent, s'échangent des idées, se montrent leurs créations les uns et les autres, et même pour se foutre sur la tronche à l'occasion de divers concours. Mince.
Vous pouvez contacter David Ducassou par E-mail, DDucassou@aol.com, ou sur minitel, sur RTEL ou TEASER dans sa bal DADU pour en savoir plus. On vous en reparlera prochainement, de toute façon.

Créez vos CD 95

La version 2 de Corel CD Creator vient de voir le jour. Il faut dire que la première, bourrée de bugs jusqu'au trognon, n'avait pas vraiment enchanté les foules. Cette seconde version donc propose un nouvel assistant (une aide évoluée) pour la création d'un CD, des nouveaux éditeurs, et gère tous les nouveaux enregistreurs de CD du marché ainsi que tous les formats (son, mixte, Photo CD image pac...) y compris la compression MPEG au format VideoCD sans carte hardware. Un utilitaire offre même la possibilité de créer le design de la pochette. Le tout pour 2 999 francs TTC sous Windows 95.

Atari racheté

WMS Industries Inc., qui vend et fabrique des bornes d'arcade, vient de racheter Atari Games Corp qui est une propriété de Time Warner Inc et qui n'a rien à voir avec Atari Corp propriétaire de la Jaguar. Houla, c'est compliqué ! En résumé, Atari, n'ayant plus de crapauds hallucinogènes à disposition, est racheté de partout. Se touchent-ils toujours ? Réponse le mois prochain.

Bill Pekin coup

Bizarre, bizarre, après s'être battu contre les Chinois à cause du piratage, s'être vu refuser, en 1993, la commercialisation d'un Windows asiatique développé à Taïwan, Microsoft s'apprête à sortir une version chinoise de Windows 95. Si l'on ajoute que la société refuse toujours de livrer les chiffres de vente directe de 1995 (pas ceux pré-installés par les constructeurs), il faudrait être vraiment mauvaise langue pour dire qu'ils essayent d'amortir un max. en faisant toutes les concessions possibles. Personnellement, je pense que Microsoft s'inquiète vachement humainement pour le cultivateur de rizières qui n'a toujours pas d'outils de gestion informatique.

Aohell Bundle 95

Billou s'est dit que voir le logo MSN sur son OS, ça fait une super publicité. Du coup, il s'est dit : "c'est pas juste, pourquoi il n'y a que nous qui devrions être mal vus ?". Il a donc passé un accord avec AOL pour que le logo "Aohell" soit à côté de celui de MSN dans les nouveaux machins95. En échange, AOL n'utilisera que Internet Explorer comme client pour contrer Netscape. Prodigy et Compuserve font la tête et ils discutent avec Microsoft : allez Bill, MSN et AOL à côté, ça fait déjà top-ringard, accepte-nous ! Comme l'a dit Georges Abitbol : c'est un monde de merde.

Mac Up 2

Macintosh annonce System 7.5 Update 2.0 qui comprend plus d'éléments natifs Power Pc avec un Resource Manager, un SCSI manager, etc. On retrouvera aussi l'élimination de plein d'erreurs de type 11. Vous pourrez la trouver sur ftp.support.apple.com et sur le Web à http://www.support.apple.com.

BINGO POUR EMILIE

Microsoft vient de gagner 8 millions de dollars dans son procès contre Unitron Inc., un producteur taïwanais, qui avait distribué 10 000 copies non autorisées de MS-DOS et Windows. De quoi offrir un nem par bêta-testeur de Win 95.







Réducteurs de tête

Du 6 au 14 avril 96, à la porte de Versailles, se tiendra le Salon de la maquette et du modèle réduit. Tiens, je viens de lire dans leur plaquette de présentation que "Le modélisme et le maquettisme constituent, sans conteste, une thérapie efficace contre les maux dont souffre notre société.". Pincez-moi... Plus loin, on explique que seront entre autres exposés des maisons de poupée, un vélosolex de quelques millimètres, ainsi qu'un avion pesant moins d'un gramme. Waouh ! C'était donc si simple, la solution à tous nos problèmes.
Dans ce même salon et à la même date, aura lieu le 11ème Salon des jeux de réflexion, un des rencarts annuels des éditeurs français et étrangers de boardgames et jeux de rôles.

3D

Le calme avant la tempête (ou la dernière salve?)

Malgré la décision de Goldstar d'arrêter de fabriquer des consoles, la fermeture des bureaux anglais de 3DO, la vente de la technologie M2 et la pénurie de nouveaux jeux qui règne en ce moment, tout n'est pas perdu pour les possesseurs de cette machine. En effet, quelques éditeurs annoncent les sorties imminentes d'un grand nombre de jeux.
Voici quelques-un des titres prévus pour les mois à venir :

- GOLDSTAR :
- Defcon 5 : Aventure spatiale avec des morceaux de Doom dedans.
- Primal Rage : Le célèbre jeux de baston préhistorique.

- INTERPLAY :
- Cyberia : Un shoot'em'up déjà connu des possesseurs de PC.
- Clayfighter 2 : Suite du célèbre Clayfighter.
- Casper : Un jeu d'action et de stratégie d'après le film du même nom.
- Descent : un Doom-like dont la réputation n'est plus à faire sur PC.
- Lost Vikings 2 : suite du premier, gros hit sur console.
- Waterworld : D'après le film de Kevin Costner.

- ELITE :
- Onside : Un jeu de foot prometteur contenant des options de management.

- ELECTRONIC ARTS :
- Wing Commander IV : Une suite fort attendue et déjà dispo sur PC.
- NHL'96 : Une superbe conversion à la FIFA d'un jeu 16 bits.
- Shredfest : Une course de vitesse conçue par l'équipe de Road Rash.

- ACCLAIM :
- Quaterback Attack et Slam city, deux simulations sportives.

- PANASONIC :
- Mortal Kombat 3 : Ai-je besoin de vous présenter ce jeu ?
- C-Runner : Un jeu de course comprenant de nombreux tracés.
- Bio-OS Fear : Un simulateur écologiste qui nous propose de sauver la terre.

- PONY CANYON :
- F1GP : Ce label peu connu nous propose un simulateur de F1.

- STUDIO 3DO :
- 3DO Base-ball : Si vous avez un jour compris les règles de ce jeu.
- 3DO Decathlon : Par un ancien d'Epyx, spécialiste des jeu multi-épreuves.
- Le Game Gourou : Sorte de Game Génie comportant des codes et astuces pour 30 jeux, disponible au japon, et espérons-le bientôt importé en France.
- Maps of Death : De nouvelles missions pour Return Fire.

- US GOLD :
- Olympic Basket-ball, Olympic Soccer et Olympic Games... ça sent les jeux d'Atlanta tout ça !
- Johnny Bazooka Tone : Déjà disponible sur PlayStation.

- VIRGIN :
- Creature Shock : Dans un monde futuriste, moitié shoot et moitié Baston.

De plus, ces mêmes éditeurs annoncent la préparation de jeux destinés au M2 : Alien Seed chez Art Data Interactive, une nouvelle version de Road Rash et de John Madden Football chez Electronic Arts, M2 Racing, Dungeon Game et Return Fire 2 chez Studio 3DO, D2 chez Warp. De nombreux autres titres sont à venir.



Passeport siouplaît

Tiens, un bouquin avec Multimédia dans le titre, "Passeport pour le Multimédia", même. C'est le père Michel Agnola qui l'a écrit, pour "CFPJ éditions", et Michel on le connaît un peu parce qu'il était également auteur d'un CD-Rom, "Le Cinéma des Lumières". Retournez dans vos vieux Joy, on en a dit tout plein de bien de ce CD, vraiment. Alors du coup, j'ai bien envie de dire du bien de ce bouquin, c'est un vieux pote, le père Michel Agnola, là, je lui fais super confiance. Enfin bref, le bouquin en question est drôlement chouette. C'est bien écrit, intéressant, très généraliste et vulgarisateur, donc pour tout le monde. Ça parle de CD-Rom à tire-larigot, de services On-line, de droits d'auteurs et compagnie. Bah oui, parce qu'en plus le livre n'est pas uniquement destiné aux utilisateurs, mais à ceux qui ont bien envie de foutre un pied dans le développement de produits Multimédia (nom de Dieu, je m'y ferai jamais, le mot "Multimédia" me file vraiment des boutons).
Bref, le bouquin coûte environ 90 francs, il est diffusé par les "Presses Universitaire de France", voilà.

CFPJ éditions

Passeport pour le multimédia

Michel Agnola

Morphons

Devenez Michael Jackson chez vous, grâce à Morphing Man de Sybex. Fini les soirées diapos sordides... pour 149 francs, morphez tata Nicole en Porc, cousin Jean en voiture, ou cousin Jean en tata Nicole. Gère les formats .FLC, .FLI, .AVI, .PCX, .GIF, .TGA, et .JPG. De folles soirées morph en perspective.

3D Grosses Chevilles

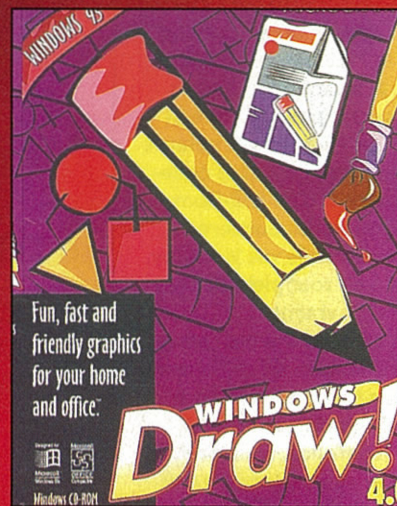
Trois compagnies, Apple Computer, Necscape Communication et Silicon Graphics s'engagent dans le développement d'environnements 3D sur Internet. David Nagel, vice-président de la Recherche et du développement chez Apple confie, pas peu fier : "C'est l'exemple même d'une coopération qui amènera trois leaders de la technologie à imposer leur standard.". Et si on ne veut pas ?

Aohell se la joue

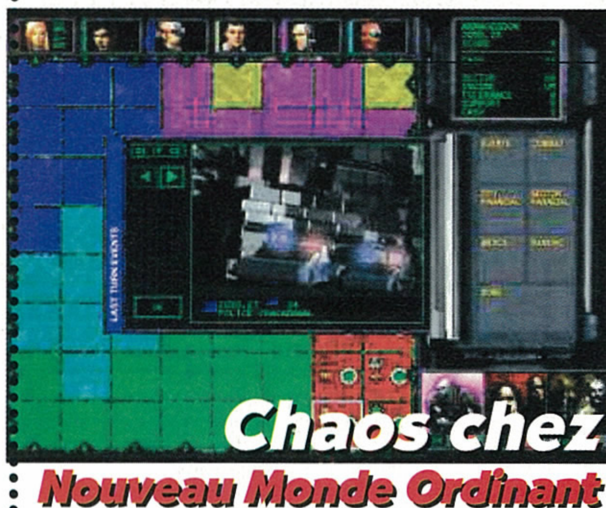
Kesmai vient de signer un accord avec AOL pour développer des jeux On-line sur AOL justement. Les trois premiers à arriver seront Air Warrior, Harpoon Online et Casino Poker. Suivront Dragons Tail, Stellar Emperor et un Battle Tech. Décidément, AOL est bien déterminé à bouffer tout le monde.

Rétrovirus ! Le dernier virus en date ne sévit pas sur PC mais sur Mac. Il semblerait qu'il choisisse comme cible les logiciels de PAO et qu'il s'amuse à dupliquer certains blocs de textes... Tout ça ne paraît pas très sérieux.

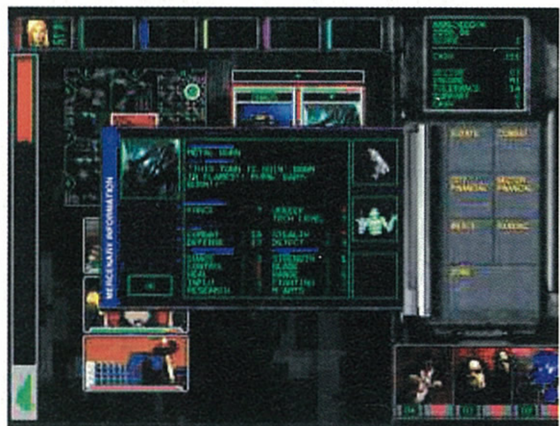
Windows Draw 4.0



Photoshop par-ci, Photoshop par-là... mais qu'est-ce qu'il a ce soft. Il reverse de la thune ou quoi ? Je peux pas tracer une ligne sans qu'un crétin passe derrière moi en me lançant d'un ton moqueur «Pffouuaahh, t'utilises même pas Photoshop toooaaa. Oh le nul !» Non mais c'est dingue ça. Tout cela pour en venir à Windows Draw 4.0 de chez Micrografx, une société proposant depuis depuis longtemps les meilleurs outils graphiques de l'univers. Et toc ! Designer et Picture Publisher en sont de beaux exemples. Windows Draw est quant à lui un genre de Corel Draw grand public, c'est-à-dire un programme de dessin vectoriel. Moins puissant que ce dernier, il se révèle cependant plus convivial et plus agréable à l'usage. Les 15 000 cliparts, les 150 gabarits et les 250 fontes True Type permettent de composer de nombreux dessins et autres cartes en tout genre, même si l'on est néophyte en la matière. Une autre application propose de retoucher des images scanner. Plus de 40 effets sont ainsi disponibles. Enfin, ABC Media Manager répertorie et organise vos fichiers multimédia de la manière la plus simmple qui soit. Le tout tourne sous Windows 95 et ne coûte que 829 francs TTC, ce qui n'est vraiment pas cher compte tenu de la performance de l'ensemble. Alors, Photoshop ou Illustrator, hein.... à d'autres, les gars.



Chaos chez Nouveau Monde Ordinant



Désolé, à cause de la pression de Mr Burl, grand attaquant de la langue pas de chez nous, nous voilà obligés d'apposer un titre toubonnesque. Mais c'est pour la bonne cause : diffuser l'information. Alors, vaporisons ! Nouveau psst Monde Ordinant s'apsstprête à sortir pssst un jeu de stratégie. Où ? Quand ? Par quelle fenêtre ? Sera-t-il localisé ? Si oui, ce dernier sera-t-il ouvert 24h/24 ? L'angoisse te tenaille, ami hexagonal. Sache que Fini Seigneurs Chaos n'est pour l'instant qu'en version étrangère. L'histoire se situe dans les années 2050 AD (ne me demande pas où ça se trouve !), où l'anarchie est maîtresse des lieux suite à la révolte des gens contre les grandes coopérations privées. En bon profiteur que tu es, et vu la situation, tu décides de t'asseoir sur ton règne. Le trône, tu devras t'en emparer plus tard car tu as du sang bleu. Alors ce scénario a-t-il le goût d'une simulation de mongoloïde-mutant non vermifugé ? Non, car tu pourras jouer en réseau avec 58 technologies et tout plein de trucs bien carrément. Un conseil, bouche-toi le nez et retiens ce nom : Fini Seigneurs Chaos de Nouveau Monde Ordinant !

C&C : Red Alert

On en sait désormais davantage sur les prochains Westwood. Alors qu'une partie de l'équipe s'attelle à C&C II, aux conversions Saturn et peut-être PlayStation (les discussions sont en cours), l'autre se charge de Red Alert. Ce nouvel épisode se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale mais dans la réalité de C&C, c'est la Russie et Staline en particulier qui menace d'envahir l'Europe. Parmi les nouveautés, citons : le "Tiberium" (qui n'est pas encore découvert) ; il sera remplacé par des métaux. On pourra assister à la naissance de la confrérie du Nod, et le soft devrait comporter son lot de nouvelles armes et unités, des références tels les noms de projets : The Philadelphia Experiment, The Rainbow Project. Avec ceux-ci, des Gap Generator permettront de rendre invisibles vos troupes, alors que dans l'autre camp il sera possible de les recouvrir d'une masse noire. Imaginez voir sur la carte plusieurs taches noires se diriger sur votre base sans savoir lesquelles sont des leurres ! Vous devriez également pouvoir envoyer une parachutiste femme, sorte de Mata Hari, pour aller espionner les bases ennemies. Bref, ça s'annonce bien et semble apporter son lot de nouveautés, surtout qu'il paraîtrait que (mais peut-être est-ce du pipô ?) le problème auquel les développeurs aient été confrontés, est celui de l'intelligence artificielle trop forte !

Découvrons

La collection des bouquins "Découvertes" de chez Gallimard est d'excellente qualité, vraiment. La série "Techniques" n'est pas moins brillante, et paf voilà qu'elle devient Cyber avec ce volume : "La planète Cyber, Internet et Cyberespace". Attention, il ne s'agit pas là d'un pavé technique, destiné aux coyotes qui traînent déjà sur le Net depuis deux ans et compagnie. Mais un joli ouvrage de vulgarisation sans vulgarité, avec une chouette maquette, de belles photos, des textes intéressants et sans nian-nian-isme. Genre pour offrir au pote pas trop branché mais intéressé, ou aux parents qui en ont ras-le-bol de tenter de comprendre Internet à travers le miroir déformant à base de sensationnalisme des médias classiques. À noter, tout de même, que l'ouvrage en question est assez cher, malheureusement.

L'INTERACTIVITÉ C'EST :
BOUQUINER A PROPOS D'INTERNET...
...AVANT DE SURFER DANS LA LITTERATURE VIRTUELLE
SHUIS DANS UN GROUPE DE DISCUSSION SUR BALZAC

La planète cyber
Internet et cyberespace
JEAN-CLAUDE GUÉDON
DÉCOUVERTES GALLIMARD
TECHNIQUES

Émile Crosoft... ses disques !

108 000 références, 80 000 albums répertoriés, 7 000 critiques, 8 000 biographies, 2 000 photos et des extraits de clips : Microsoft se propose de nous simplifier la vie et la discothèque avec Music Central 96, une encyclopédie sur "toutes les musiques que l'on aime". Canon ! Et c'est quoi, les musiques que l'on aime ? Rock, jazz, country et world music. Aïe... la grille des programmes de RTL. Y a pas de Pop ? Pas de Trip Hop ? Pas de Hip Hop ? Et la Brit Pop ? La Noisy Pop ? La Batcave ? Le Gore Rap ? Le Gangster Rap ? Le Rap Musette ? La Trance ? La Trance Hardcore ? Le Hardcore ? Pour la Jungle, faut chercher à Jazz ou à World ? Et la Fusion ? L'Indus ? Le Gaber ? Et l'Electrobodymusic ? Vous y pensez, monsieur Émile, à l'Electrobodymusic ?

Rétrovirus ! Le dernier virus en date ne sévit pas sur PC mais sur Mac. Il semblerait qu'il choisisse comme cible les logiciels de PAO et qu'il s'amuse à dupliquer certains blocs de textes... Tout ça ne paraît pas très sérieux.



Oral de rattrapage

Écrit spécialement pour moi par le célèbre Dr Ruth K. Westheimer (NDLR:et non pas Wankmeister) "Le Sexe Pour Les Nuls" est un pur régal, mais présente un inconvénient de taille : sur la couverture, y a marqué "Le sexe pour les nuls" en énorme. La honte à la caisse ; ils vont tous être au courant, rapport à mon problème.
À ne manquer sous aucun prétexte, les chapitres intitulés :
- Le sexe et le diabète
- Vive la vulve
- Le sexe et les handicapés mentaux
- Des vacances sexy à bon marché : le camping
- Réconciliez-vous avec vos testicules (rapport à mon problème).

De la cuisse, des cépages, d'la picole



Mince, décidément, la collection "MachinTruc Pour Les Nuls" fourre son nez tous horizons. Autrefois réservée à l'initiation informatique, aux softs ou aux bécanes, voilà qu'elle parle sexualité (voir news de ce numéro) et pinard. Deux des grands plaisirs de la vie, d'ailleurs.
Et donc, du coup, voici un bouquin de chez Sybex, "Le Vin pour les Nuls", donc.
Alors là, nom de Dieu, vous allez en apprendre des trucs sur les vins de Bordeaux, sur les verres trompette, tulipe ou flûte, sur les bourgognes de la côte chalonnaise, les producteurs du Médoc, les teneurs tanniques ou les bouquets de cèdre.
Drôlement bien foutu, très intéressant, comme souvent dans cette collection, voilà un livre qui mérite de se retrouver dans toutes les cuisines.

Rétrovirus !

Le dernier virus en date ne sévit pas sur PC mais sur Mac. Il semblerait qu'il choisisse comme cible les logiciels de PAO et qu'il s'amuse à dupliquer certains blocs de textes... Tout ça ne paraît pas très sérieux.

Série noire ou flippe à donf ?

Château Gontier

Le 5ème Salon de l'Informatique et de la Communication se tiendra le dimanche 12 mai, de 10 heures à 18 heures, à la Halle de Château-Gontier, à Château Gontier (53).

Un petit mot sur le monde des consoles, pour notre culture générale, là vite fait. Sur Nintendo en particulier, en fait. Alors voilà, en 1993, Nintendo annonçait la sortie de sa nouvelle console 64 bits, l'Ultra 64, développée en collaboration avec Silicon Graphics Inc (SGI s'occupait du microprocesseur). Genre l'annonce béton qui fait flipper, tout ça. Depuis, la sortie de la console en question initialement prévue pour la fin de l'année 1995, n'a pas arrêté d'être repoussée. Et Mr Nintendo n'a pas arrêté de nous balancer des excuses en tout genre : "Ouah, on va en vendre des tonnes à sa sortie, mais les usines peuvent pas fournir suffisamment de CPU, alors on repousse", "Ah non, là c'est pas possible, le yen est trop fort par rapport au dollar, c'est le bordel, alors on repousse", "Ohlala, on trouvera jamais assez de composants pour les fabriquer, nos petites merveilles, alors on repousse". Etc.
Ouais.
Sans compter que Nintendo a récemment dévoilé sa nouvelle politique de développement pour l'Ultra 64, donc, genre bienvenue au club du cercle très fermé : peu d'éditeurs seront autorisés à développer pour Ultra 64, et tout sera contrôlé par Nintendo. Big Brother et compagnie, merci bien.
Bref de bref.
J'ai tout le temps sacrément l'impression que Nintendo est un peu paumé face au large succès de la PlayStation en Occident et à l'avancée de cette même bécane et de la Sega Saturn dans son pays nipponisant. Ils ont du mal à cibler leur public avec une console à base de cartouches, alors que tout le monde est sur CD, un public qui a sacrément vieilli (le gros des utilisateurs de PlayStation a plus de 20 ans) et qui commence peut-être à en avoir ras-le-bol des plombiers moustachus. Si vous voulez mon avis, ça sent la trouille.

CD Bâtard

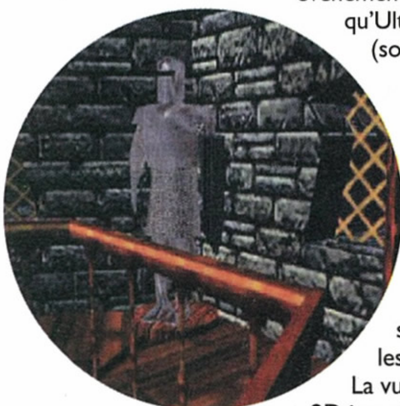
La société Ambre a déposé le brevet d'un format de CD intitulé FullCD sur lequel des données audio compatibles avec les CD audio standards peuvent précéder les applications CD-Rom. À l'occasion du Milia, elle a présenté la première réalisation commerciale de son procédé FullCD intitulé "Best Compilations of Internet" : une compilation techno suivie d'une compilation de jeux PC. Ce produit est distribué par la société WTMC.
Hum... ça ne résout pas tous les problèmes non plus, car l'astuce, c'est que du coup on ne peut plus lire les pistes musicales de leur CD mixte sur un lecteur de CD-Rom. Enfin bon, le prochain volume offrira à tout acheteur un mois de connexion gratuite à Internet au moyen d'une interface incluse sur le CD. C'est toujours ça de pris.



Ultima IX

L'Ascension est proche

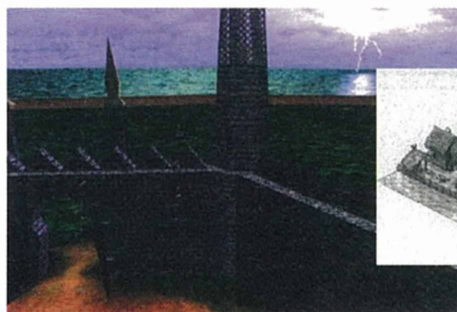
Ultima IX : Ascension sera le chapitre final de la "Guardian Saga". Beaucoup de questions nous viennent à l'esprit: Le guardian sera-t-il enfin vaincu ? Britannia et l'Avatar continueront-ils d'exister ? Est-ce que l'on pourra transférer son perso, garder les pouvoirs acquis lors d'Ultima VIII ? Avec l'apparition des premiers screenshots de ce nouvel épisode, certains points commencent à s'éclaircir. Ne vous attendez pas à un déluge de réponses puisque le soft est toujours prévu pour le printemps 1997. En tout cas, Ascension, qui sera vendu dans une boîte bleue (par opposition à Pagan, rouge et The Black Gate, noire), promet d'être un événement. Lord British himself reconnaît qu'Ultima VIII comporte quelques défauts (son épisode favori est le VII).



Objectif : Retour aux sources

Fini donc les courses et sauts, retour au système de magie "traditionnel" avec bouquin de sort. L'objectif des designers est un come-back aux sources et on devrait retrouver ainsi les lieux et artefacts des tout premiers. La vue la plus commune sera toujours en 2D isométrique mais les défauts du style: " impossible de voir derrière tel mur" devraient être corrigés grâce à des effets de caméra dynamiques. Quant au scénario, vous pensez bien que pas grand-chose n'a filtré. Cependant la séquence de fin d'Ultima VIII, des dragons qui s'envolent, nous donne une bonne indication de l'importance de ceux-ci pour l'épisode à venir.

Quant aux compagnons, on nous promet qu'une partie d'entre eux seront présents mais on ne sait toujours pas s'ils pourront se joindre à nous, lancer des sorts, etc. Un point plus sûr, Dupré fera partie du voyage avec une apparition à la fin. De plus, la magie aura une importance primordiale dans cet épisode. Si l'on ajoute l'aspect philosophique, on peut dire qu'Ultima IX a de bonnes chances de constituer pour le joueur un grand bond en avant. La nouvelle philosophie d'Origin et de Garriott étant de ne plus tenir compte des restrictions de temps, choses qui à son avis ont légèrement terni Ultima VIII. Bond en avant puisque graphiquement, l'équipe s'est imposée des impératifs assez prometteurs. Au final, beaucoup d'attente encore mais si l'on prête crédit aux affirmations de Richard Garriott, une bombe est en préparation ! Pour les fans d'Ultima Underworld, sachez que Warren Spector, le producteur de la série, est en plein braintrust. Ça veut dire quoi ? Ultima Underworld III est en préparation...disons qu'il y a de fortes probabilités...Décidément, Origin quand tu nous tiens...

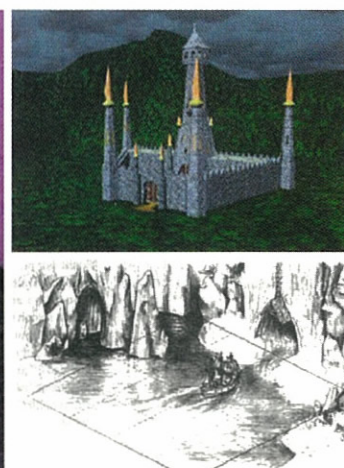




Ein Entwurf, der zeigt, wie Britannia in Ultima IX aussehen wird







Ça parle la France

Les anglophobes qui traînent sur le net périssent un peu leur race, ils faut bien l'avouer. Trouver l'info qu'on veut, ou l'article débile dont on rêve et qui doit bien traîner quelque part n'est pas toujours évident puisque les moteurs de recherche sont en anglais. Les providers français, associés au Ministère de la culture, se sont associés afin de développer des équivalents à Lycos, Alta-Vista, ou Web Crawler.

Intel passe des coups de fil à Microsoft

Les compagnies de téléphone longue distance aux États-Unis se sentent de plus en plus mal. Les communications via Internet leur font du tort pas possible incroyable. Les boîtes ne passent plus de fax et s'envoient des E-mails, les enfants excommuniés qui font leurs études ailleurs n'appellent plus les parents le week-end pour leur taper la thune mais envoient des E-mails également... Pire, les programmes de téléphone via Internet, voire de vidéo-conférence, sont de plus en plus présents, efficaces, et donc utilisés. Bref, ça pleure le manque à gagner à chaudes larmes.

Et là, paf-bingo, tout empire pour les compagnies de téléphone en question. Mais pas pour les utilisateurs, quoique... Microsoft et Intel viennent d'annoncer qu'ils travaillaient ensemble sur l'établissement d'un standard concernant les échanges de données, de vidéo et de voix à travers Internet. Ces standards seront intégrés dans les versions futures des systèmes d'exploitation de Microsoft tournant sur microprocesseurs Intel.

Du coup, la Commission Fédérale des Communications Américaines a reçu une plainte groupée de l'ensemble des compagnies de téléphone ricaines pour "concurrence déloyale". C'est rigolo le capitalisme. Si on pique un marché à un pauvre, ça s'appelle "libre entreprise" mais si c'est une grosse boîte, genre cablo-opérateur, c'est de la "concurrence déloyale".

Chiffres encore

Activision a dépensé 1 million de dollars pour le lancement de Spycraft : The Great Game — Macromedia a déclaré que Shockwave, le plug-in pour Netscape, a été downloadé 1 million de fois sur le Net, Director 5.0 est en préparation — Creative Labs va lancer 3 nouveaux kits à base de lecteurs CD octuple vitesse — Rocket Science en partenariat avec Silicon Graphics va se concentrer sur les jeux pour le Net — Les prochains titres de Zombie seront : Spearhead, un jeu sur le Net pour 38 ; Special Ops, un doom-like ; Die, Zombie, Die : un soft de stratégie/action et Babel, une sorte de Myst en 3D et je chausse du 42.

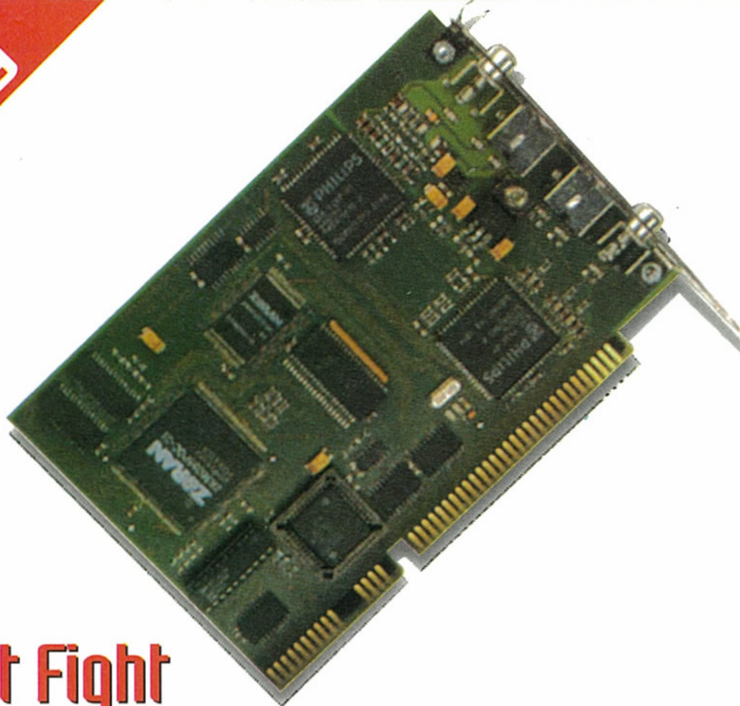
Calimero

James Pritcher (60 ans) a buté Lika Prichert (52 ans), son épouse depuis 28 ans, en l'étouffant avec son oreiller. Elle draguait sur le Net. Il écopera, pour son crime, d'une peine de 11 ans de prison. Y a pas de justice. C'est la morte qu'il fallait punir.

Rétrovirus ! Le dernier virus en date ne sévit pas sur PC mais sur Mac. Il semblerait qu'il choisisse comme cible les logiciels de PAO et qu'il s'amuse à dupliquer certains blocs de textes... Tout ça ne paraît pas très sérieux.

3D Studio

Autodesk est tout fier d'annoncer qu'à peine sorti, 3D Studio Max, logiciel d'animation 3D pour Windows NT, gagne la confiance de Cryo Interactive, Haïku et Infogrames.



La F60

Constructeur : Fast
Distributeur : Fast
Téléphone : (1) 46 21 18 40
Prix : 3 500 F TTC

Si l'on s'en tenait au nom, on pourrait penser à un prototype de véhicule ou à un modèle d'avion furtif. Eh bien, que nenni, il s'agit en fait d'une carte destinée au montage vidéo. Son processeur Motion-JPEG lui permet de capturer un signal vidéo PAL à raison de 50 trames par seconde en 640 x 480. La capture pourra s'effectuer en PAL ou en NTSC via la prise composite ou S-VHS. Tout comme la Miro DC1, la carte comporte des sorties au même format permettant ainsi de ressortir le signal sur magnétoscope ou téléviseur. Elle est livrée avec Vidéo Studio 2 de U-Lead, un programme de montage vidéo et les drivers pour Windows 3.1 et 95.

le Flight Fight Force et le Fire Control

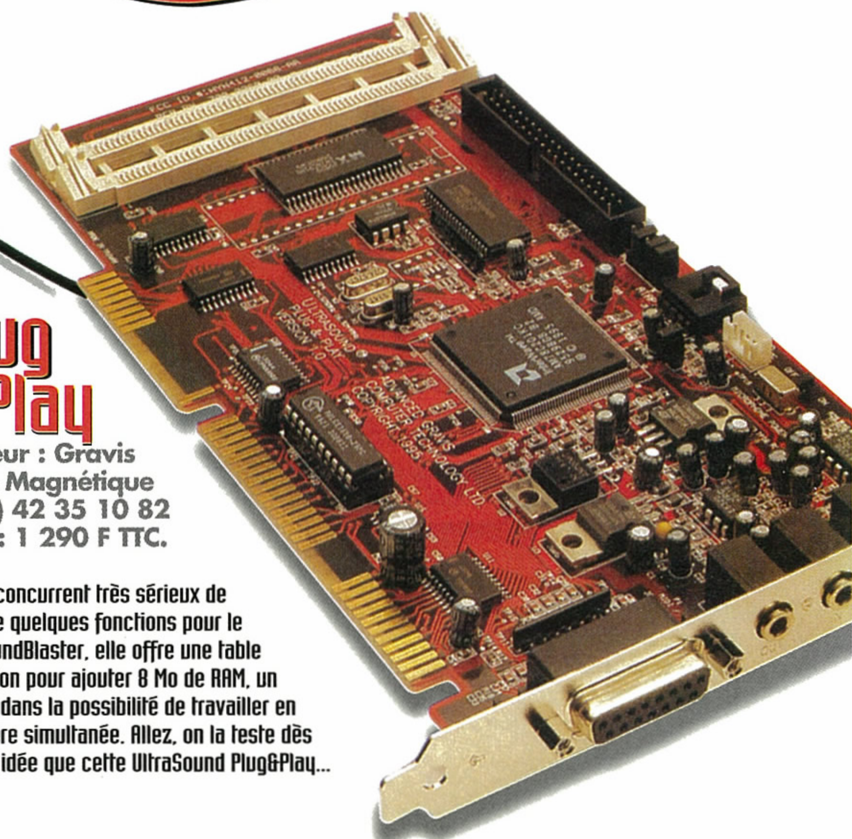
Constructeur : Spectra Video
Distributeur : Importation en cours
Prix : N.C.

Spectra Video propose depuis peu une nouvelle gamme de joysticks destinée aux simulateurs de vol. Le PC Flight Force Joystick comporte 4 boutons de tir, une manette de gaz et un "coolie hat". Il peut être complété du Flight Force Fire Control System comprenant 9 boutons programmables, une manette de gaz à 4 positions et un bouton multi-direction. Il y a même des Led, pour faire joli.

Quoi



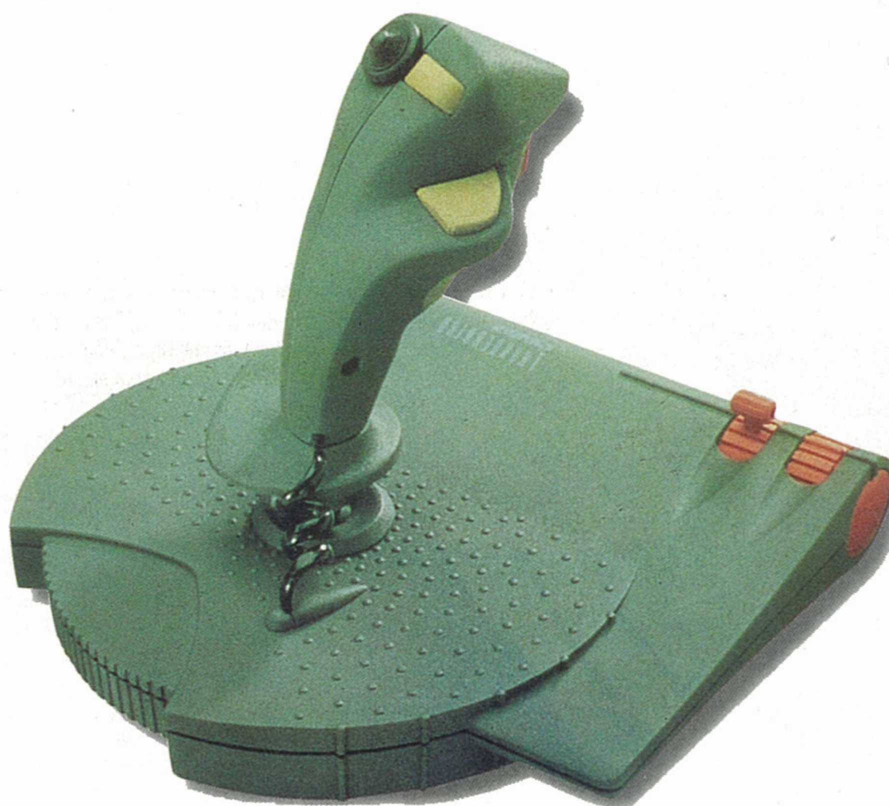




L'UltraSound Plug & Play

Constructeur : Gravis
Distributeur : Bande Magnétique
Téléphone : (1) 42 35 10 82
Prix : 1 290 F TTC.

Avec sa dernière carte Plug & Play, Gravis devient décidément un concurrent très sérieux de Creative Labs. L'UltraSound Plug & Play est effectivement dotée de quelques fonctions pour le moins originales, jugez plutôt : outre l'émulation classique SoundBlaster, elle offre une table d'échantillons sur 32 voix, une interface CD, deux ports d'extension pour ajouter 8 Mo de RAM, un processeur d'effets temps réel. Mais son principal atout réside dans la possibilité de travailler en Full Duplex, c'est-à-dire de lire et d'enregistrer du son de manière simultanée. Allez, on la teste dès le mois prochain. Une riche idée que cette UltraSound Plug&Play...



Le Thunderbird

Constructeur : Gravis
Distributeur : Bande Magnétique
Téléphone : (1) 42 35 10 82
Prix : 490 F TTC (pour PC)
690 F TTC (pour Mac)

Après Multimédia et Interactif, voici que Plug&Play devient très à la mode. Ainsi, le dernier joystick de Gravis n'est-il pas Plug&Play... un peu comme tous les joysticks du monde entier finalement. Le ThunderBird offre cependant une excellente ergonomie, 4 boutons de tir, un Coolie Hat, une manette de gaz et la possibilité de modifier la «dureté» du débattement du manche. Notez qu'il existe une version pour Mac du Thunderbird, dotée de 13 fonctions programmables.

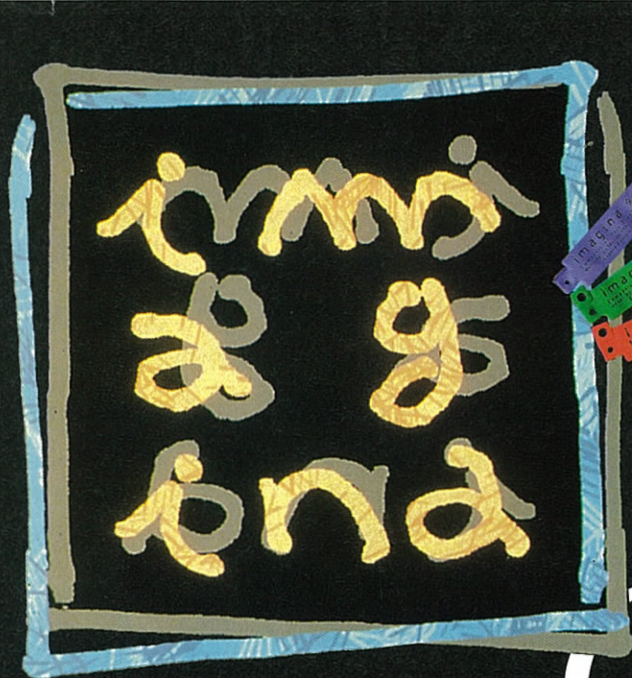
de neuf ?

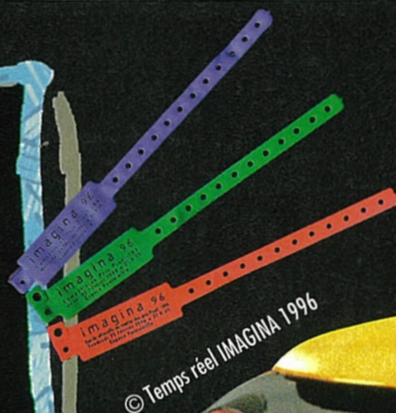
miroMEDIA Manager

Constructeur : Miro
Distributeur : Miro france
Téléphone : (1) 46 12 03 12
Prix : N.C.

Intéressante, la dernière trouvaille de Miro. L'ensemble miroMEDIA Manager n'est autre qu'une interface permettant de piloter tous les périphériques de votre ordinateur. Certes, mieux vaut être équipé d'interfaces de la même marque, le programme ne reconnaissant pas encore, dans sa première mouture, les périphériques d'autres constructeurs. Imaginez que vous ayez installé une carte Tuner Miro, une carte de capture, un modem... en cliquant simplement sur les icônes correspondants, vous aurez immédiatement accès à une série d'icônes se rapportant au périphérique sélectionné. Pour ce faire, le logiciel vous apprend à vous servir de vos périphériques par le biais d'une petite période d'apprentissage. Le fin du fin : la télécommande à infrarouges permet de mettre en route tout ce beau monde à distance. Pas bête, hein ?









© Temps réel IMAGINA 1996

96 L'année Cyber

Imagina est le rendez-vous incontournable des professionnels de l'image de synthèse. Cette année, l'aspect artistique de la manifestation était un peu occulté au profit d'applications liées aux cyber-mondes, Internet en tête.

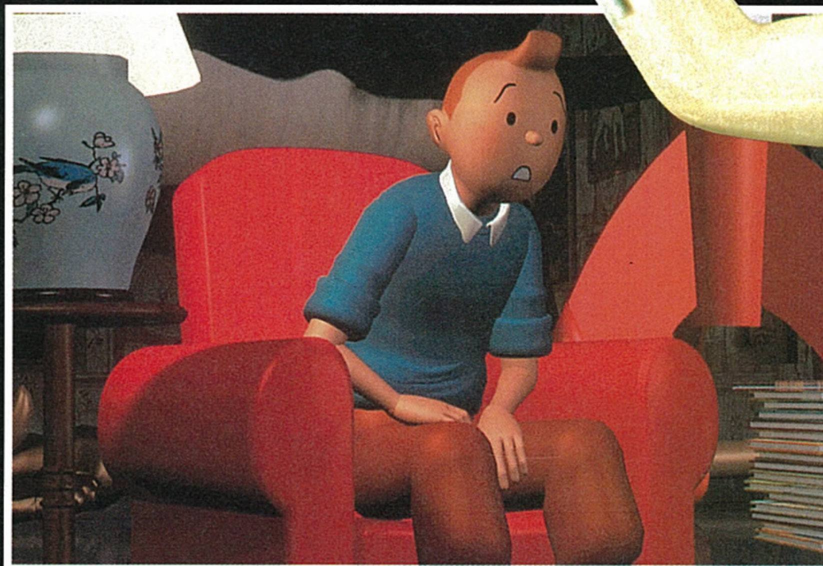
"Il n'y a pas d'idée plus ancienne que la modernité", tel aurait pu être le mot d'ordre de ce quinzième festival. À l'origine dédié aux "images nouvelles", Imagina évolue. Ce qui était, il y a quelques années, le rendez-vous d'artistes en quête d'un marché, a rassemblé cette année bon nombre de scientifiques venus présenter leur vision du cyber-monde. Thème fédérateur : le village global. Naturellement, bon nombre des applications utilisaient l'imagerie de synthèse, mais sans que celle-ci soit spécialement mise en avant. L'image de synthèse est devenue un moyen, non pas une finalité. Cantonnées habituellement dans la création artistique, la publicité ou les effets spéciaux, les images nouvelles sont en passe de devenir des images à part entière, des images d'aujourd'hui.

© Chris Landreth

Réalisé avec Alias Wavefront sur Silicon, The End a obtenu le Prix Pixel-INA Animation 3D. Le réalisme des cheveux et autres fibres y est tout simplement hallucinant.

Les projections d'Imagina, qui ont lieu le soir, permettent au public présent de voter pour les prix Pixel-INA. Pas de grande innovation cette année, comme le morphing par exemple, mais plutôt un raffinement dans le savoir-faire. Difficile de départager ces films d'un excellent niveau.

© Bandits



© SUPINFOCOM

Sup Info Com : la 3D fait école

Très remarqué lors des projections, le film "La Stèle" a remporté le prix Pixel-INA Écoles et Université. Ainsi donc, il existe des écoles où l'on peut apprendre à créer de telles images ? Eh bien oui, et Sup Info Com est l'une d'entre elles. Située à Valenciennes, cette école, fondée en 1988, accueille 130 élèves. L'admission se fait par concours après le Bac. Attention, seules 30 places sont disponibles par année. Le dossier d'inscription doit être déposé entre janvier et juin, et le concours a lieu en juillet et septembre. Quel débouché peut-on espérer en sortant d'une telle école ? Si l'on en croit les éditeurs de jeux, un étudiant en fin de cycle muni de son diplôme a toutes les chances de trouver un emploi très rapidement. Stéphane Nazé, l'un des trois primés pour "La Stèle", travaille actuellement chez Microïds. Frédéric Taquet, un ancien élève, est quant à lui graphiste chez Adeline Software : on lui doit les superbes animations 2D de LBA ! Les exemples sont nombreux, mais quoi qu'il en soit, Cryo, Infogrames, Ubi Soft, Virtual studio et bien d'autres partenaires de stages - Microïds prend 8 stagiaires par an - ne tarissent pas d'éloges. Bref, je ne voudrais pas vous forcer la main, mais si vous aimez le graphisme micro et désirez travailler dans cette industrie...

Sup Info Com
Tertia 3000
10, avenue Henri-Matisse
59300 Aulnoy-les-Valenciennes
Tél : (16) 27 28 43 53





© Michel Jaffrennou CAPA PRODUCTION

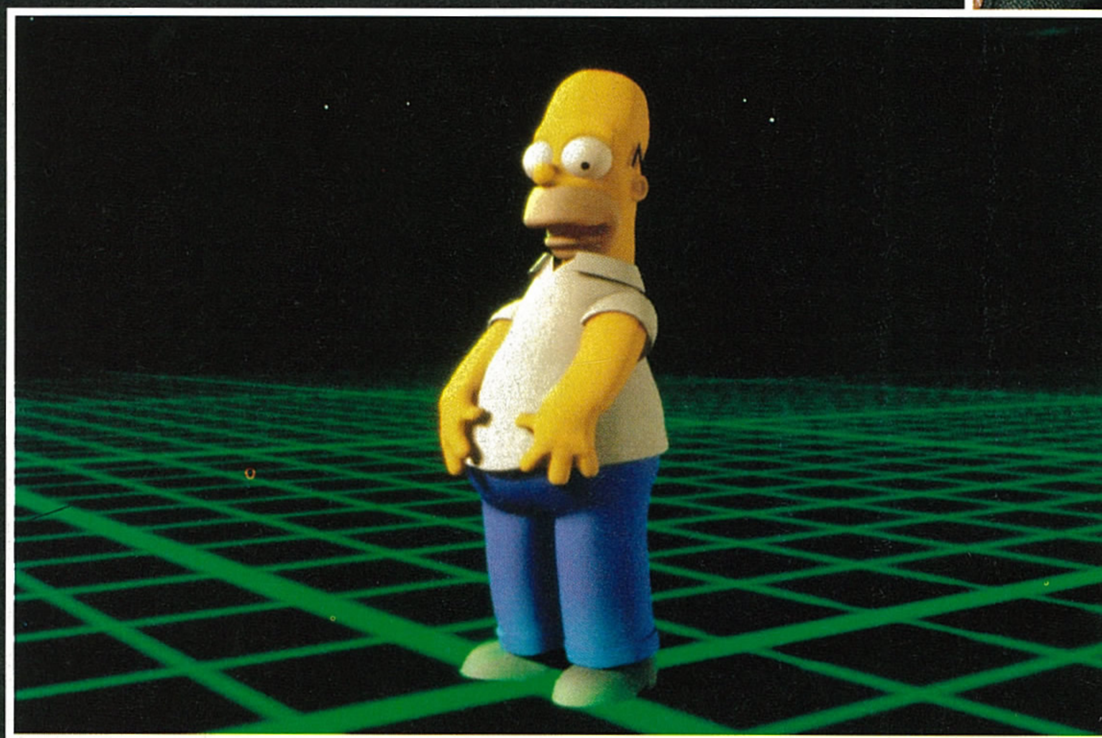
Diffusé lors des fêtes de fin d'année sur Canal+, ce film de Capa Production mêle personnages réels et animaux de synthèse.

Cyber Chic

Alex Pentland, du MIT, présentait ses prototypes d'accessoires vestimentaires absolument hallucinants. Imaginez...

Vous croisez une connaissance, mais impossible de mettre un nom sur son visage. Heureusement, vos lunettes, munies d'une petite caméra, ont analysé le visage, et l'un des verres semi-opaques affiche instantanément son nom, stocké dans une base de données. Votre ami parle soudain de sa passion, par exemple l'aéronautique. Certains termes vous sont étrangers. Heureusement, un petit boîtier de commande situé dans votre poche vous permet de naviguer rapidement dans une autre base de données, et la définition des termes incompris s'affiche discrètement. Au MIT, on réussit à l'heure actuelle à faire reconnaître 98 % des visages par une caméra. Le système n'est pas encore implémenté sur les fameuses lunettes, qui restent d'ailleurs à miniaturiser. En revanche, le boîtier de commande et la base de données texte sont opérationnels. Le temps de mettre au point les greffes d'écran semi-opaques sur l'œil, et tout un chacun pourra jouer les Terminator. À la postérité de se débrouiller avec les problèmes éthiques, les chercheurs, eux, cherchent, et comme ici trouvent aussi parfois de drôles de trucs.



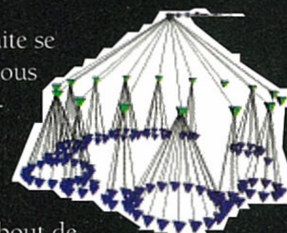


Dans cet épisode réalisé pour la nuit d'Halloween par Pacific Data Imager, Omer et Bart passent dans la 3ème dimension.

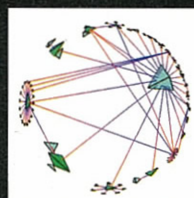
L'espace hyperbolique

Sous cette appellation bizarroïde, se cache une application des mathématiques qui devrait changer la vie de bon nombre d'utilisateurs du Net, d'ici quelque temps. On le sait, l'une des grandes trouvailles de la norme HTML, en vigueur dans les pages Web, est de permettre à l'utilisateur de sauter d'un site Web à un autre en cliquant simplement sur un lien, qui appparaît dans la page comme ceci : service web machin truc.

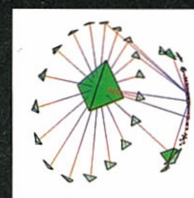
Le problème, c'est qu'à force de sauter de pages en pages, on ne sait plus trop quels services on a visités, quelles étaient leurs adresses, etc. "Surfer sur le net", c'est zapper sur un téléviseur qui comporterait plusieurs millions de chaînes. On peut, pour le moment, afficher une liste, un historique des services visités, mais la chose devient très vite impossible à gérer si l'on souhaite disposer d'un historique vraiment exhaustif. Quant à imaginer une représentation graphique, impossible, le principe même d'arborescence empêche que l'on s'y retrouve. Pour reprendre le principe de l'arbre, facile de ne cliquer que le tronc ; mais si l'on souhaite se connecter à un site Web tout là-haut, vous voyez, la petite branche, non, pas celle-ci, impossible.



Tamara Munzner de l'université de Stanford est heureusement venue à bout de cet écueil en proposant un affichage hyperbolique d'une représentation 3D. À l'écran, la chose revêt l'aspect d'une image observée au travers de verres déformants, genre boule de Noël. Si l'on sélectionne la fameuse petite branche de tout à l'heure, elle se déforme et prend la taille du tronc, alors que ce dernier subit la transformation inverse.



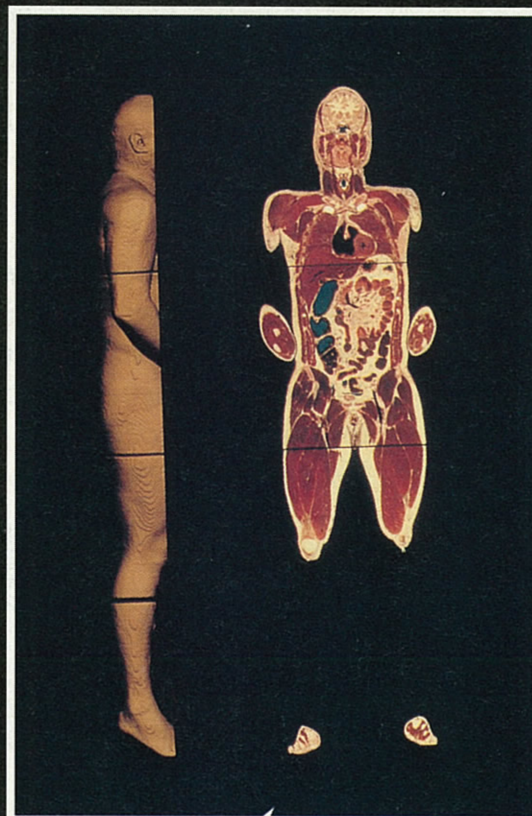




Tranche de vie Prix Pixel-INA Recherche

Réalisé par le National Center Atmospheric Research, "The Visible Human Project" révolutionne la représentation du corps humain ainsi que l'industrie du carpaccio. Après avoir traité le cadavre d'un condamné à mort avec des encres de différentes couleurs, l'équipe de John Clyne l'a saucissonné en tranches de 2 millimètres d'épaisseur. Blague à part, quitte à scanner un corps, pourquoi utiliser la résonnance magnétique nucléaire, dont la résolution n'est pas encore optimale, alors qu'il suffit de trancher dans le vif du sujet et de scanner ensuite chaque élément à plat ? Le temps de digitaliser tout ça, de laisser un ordinateur calculer les différentes interpolations entre les tranches, et hop ! voilà une banque de données graphique permettant enfin d'observer un humain en coupe. Plus fort encore, l'ordinateur a même pu isoler les représentations graphiques de chaque organe et recalculer le tout en 3D. Une femme devrait prochainement subir le même traitement avec cette fois-ci des tranches de quelques microns. C'est vrai que les nanas sont généralement plus fines.

À noter que "The Visible Human Project" peut être consulté sur Internet : http://www.duke.edu/mpmason/visible_human.html



© John Clyne



© 601 FX

© SPARX



© Steve Hunt SUPINFOCOM

CYRILLE BARON & SEB

Ce mois-ci, deux tendances : d'une part "Sting", un produit "récréatif" et d'autre part le "Larousse Multimedia" et une nouvelle collection Sybex, très axée sur le service. Cette fois, le marché du multimédia semble avoir atteint - du moins en ce qui concerne les choix éditoriaux - l'âge de raison.





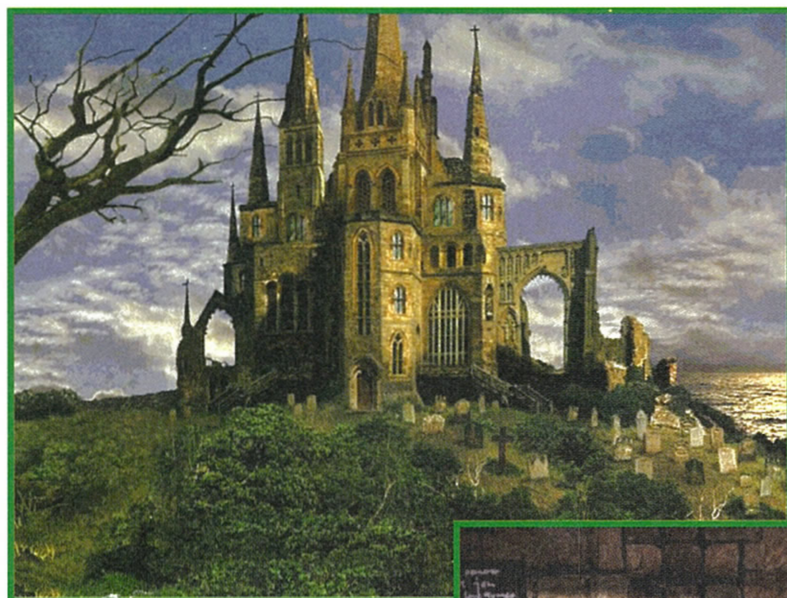
STING ALL THIS TIME

PC CD-ROM / WINDOWS 95

Un CD-Rom consacré à un chanteur ou un groupe de zik, ce n'est pas une grande nouveauté. Mais un aussi créatif, bien foutu et intéressant que Sting All This Time, ça oui.

Starwave nous invite à découvrir Sting. Pas seulement le Sting chanteur, ancien membre de Police qu'on a l'habitude de voir ; mais Sting l'homme, le coyote avec ce qu'il a dans la tronche, ses engagements et convictions, sa philosophie, le pourquoi de ses chansons, les ficelles liées à son enfance qui expliquent son présent. Bien sûr, on retrouve de nombreux clips, des extraits de musiques et tout un tas de photos, les fans ne seront pas déçus ; mais jamais "gratuitement" juste comme ça pour de rien. Tout est justifié. Au fur et à mesure de votre avancée à travers les différents tableaux qui composent ce CD – ou plutôt ces CD, puisqu'il y en a deux –

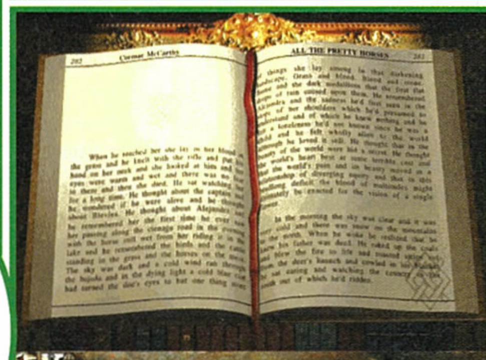






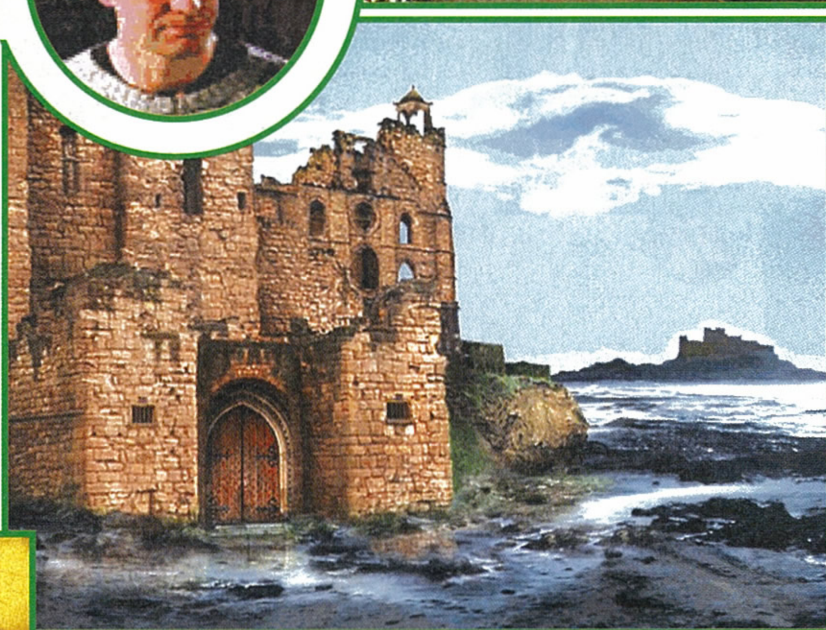


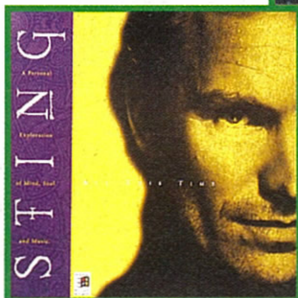












vous serez balancé dans différents thèmes souvent illustrés par une de ses chansons. Chaque thème regroupant des bouts d'interviews, des photos, des passages de romans qui ont marqué le chanteur, ou encore des extraits d'émissions auxquelles Sting a participé.
Peu à peu Sting se dévoile complètement, on découvre toutes ses influences, aussi diverses soient-elles, aussi bien musicales que littéraires. Il nous parle de son enfance, des femmes, de la religion ou de la mort. Le tout avec une évidente sincérité, et sans prétention. Très agréable.

Le CD-Rom est étonnamment bien fait. Superbe même. Les images créées sur ordinateur sont de bonne qualité et de très bon goût. De plus, les animations filmées de Sting sont parfaitement détourées et intégrées dans ces images. C'est super beau. Même chose pour les extraits de films : n'oublions pas que Sting a fait l'acteur à plusieurs reprises, pour les clips ou les extraits télé. Mince, ce double CD devrait presque servir d'exemple tant il prouve que le "multimédia" peut être autre chose que foutre des images, des bouts de films et des sons en vrac.

L'interface est agréable, le tout prend d'ailleurs des allures de mini-jeu d'aventure. En fil rouge, vous devrez récupérer différentes cartes de tarots disséminées dans les scènes du CD. Une petite motivation supplémentaire pour vraiment farfouiller partout. Parce que ces deux CD sont vraiment bourrés à craquer, et il vous faudra de nombreuses heures pour tout découvrir. D'autant que de nombreuses scènes sont cachées de-ci de-là. À ne pas manquer, le sketch de l'ascenseur, avec Sting donc, un extrait d'un show télé ricain, à mourir de rire. Je l'ai déjà vu une dizaine de fois nom de Dieu.

Mince, moi qui suis loin d'être un fan du père Sting, je me suis éclaté avec ce CD-Rom. C'est intéresssant, c'est drôle, et c'est beau. Si en plus vous êtes fan de Sting, vous n'avez pas le droit de passer à côté car on y trouve des extraits musicaux inédits. Attention tout de même, la chose est entièrement en anglais, et nécessite une bonne compréhension de la langue pour vraiment l'apprécier.

Seb

Editeur : Philips/Starwave • Distributeur : Phillips
• Attention : entièrement en Anglais • Prix : 329 F environ

CYRILLE BARON & SEB



Collection Multimédia Mania

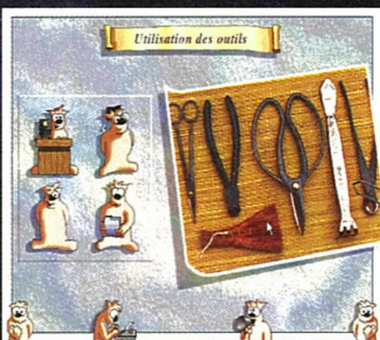
PC CD-ROM



Sous-titré "Tout réussir au quotidien", la collection "Multimédia Mania" est une véritable merveille en dépit de son aspect un peu cheap. Ces produits bon marché s'adressent au grand public et non pas aux afficionados de l'informatique. À survoler les différents thèmes abordés, on croirait se retrouver devant une version multimédia des guides "Marabout" et consorts : "La gym", "La magie", "Décoration de plats", "Les sauces", "Les pâtes", "Votre balcon fleuri toute l'année", "Les origami" (art du pliage japonais) et, last but not least (du moins pour moi), "Les bonsaïs".



Réalisé en collaboration avec l'incontournable Remy Sanson, sans doute lassé de truster l'édition papier, ce CD consacré aux bonsaïs est à l'image de la collection. Les passionnés n'y glaneront que très peu d'infos fracassantes (il se trouve que je suis membre de la Fédération française de bonsaïs), mais le débutant y trouvera son compte. Agrémenté de séquences vidéo de qualité plus qu'honorable, ce CD fait le tour du sujet : arrosage, fertilisation, outils et autre rempotage, et les sujets d'interrogation principaux sont abordés de façon claire. L'interface, sans génie ou défaut particulier, remplit son rôle à la perfection, à savoir aider l'utilisateur à accéder à l'information de son choix aussi rapidement que possible. Bref, c'est simple et lumineux. Ah, ça fait un bien fou de pouvoir parler de bonsaïs. Je vous ai déja parlé de mon Fagus Crenata (hêtre du japon) ? Il est fin prêt cette année pour un rempotage en bonne et due forme. D'ici quelques jours, mon Larix (mélèze) devrait démarrer. C'est beau, un Mélèze au printemps ! Mais je m'égare. Bref, voilà une collection de CD tout à fait recommandable. Seul défaut : ça ne tourne que sur PC.



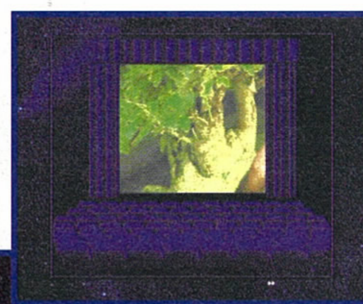


Les ciseaux à feuilles

Les ciseaux à feuille servent à tailler les feuilles ou les branches très fines. On les utilise particulièrement lors des opérations de défoliation.



Editeur : Sybex • Distribué par : Sybex • Prix : 99 F











Le Larousse Multimédia

PC CD-ROM / MAC CD - ROM

Avec ce produit, Larousse propose une alternative particulièrement intéressante aux encyclopédies papier. Ce CD-Rom permet, pour un prix finalement assez modique, d'accéder à une somme de savoir qui donne le tournis : 47 000 noms communs, 18 000 nom propres, 100 000 définitions, 3 500 documents graphiques (photos, dessins ou schémas), 40 diaporamas, 18 vidéos. Tels quels, ces chiffres ne veulent finalement rien dire, mais grâce à une interface particulièrement efficace, cette encyclopédie devrait rapidement s'imposer comme la meilleure du genre. Première bonne nouvelle : la navigation peut se faire intégralement en **hypertexte**, quel que soit l'endroit du texte où l'on clique, y compris les légendes photo. Afin de faciliter la consultation, la dernière page consultée apparaît à chaque lancement du CD. Dans le même souci de facilité, lorsqu'on accède à une page comportant des photos, celles-ci apparaissent en version réduite l'une après l'autre. Naturellement, on peut par la suite les consulter séparément. Comme dans tout dictionnaire ou encyclopédie multimédia digne de ce nom, on dispose d'une option affichant une liste des entrées déjà consultées pendant une cession. Les cartes géographiques ou géopolitiques, au nombre de 270, peuvent être zoomées. Elles aussi disposent de liens **hypertexte**. De nombreuses vidéos agrémentées de sons permettent de survoler un sujet succinctement. Enfin, une recherche multicritère (Type, Pays, Domaine, Mot, Date) facilite l'exploration de ce produit décidément indispensable.

Définition :

HYPERTEXTE
En cliquant sur un mot, on accède à sa définition, et en cliquant sur un mot de la définition, on accède à une nouvelle définition qui elle-même...



Editeur : Sybex • Distribué par : Sybex • Prix : 99 F

Bouquin



Ce mois-ci, nous avons retenu un ouvrage de Usborne intitulé "La micro pour débutants". Destiné aux pré-adolescents, il répond à de nombreuses questions que l'on se pose sur les ordinateurs. Agrémenté de textes instructifs et de dessins agréables, "La micro pour débutants" semble plus particulièrement destiné à ceux qui disposent déjà d'une machine et qui se sont déjà posé quelques questions à son sujet.

L'Odyssée de Morgan

PC WINDOWS • MACINTOSH

Morgan est un petit singe malicieux. Ce premier volet de ses aventures va convier le jeune utilisateur à découvrir la Grèce. Le graphisme et les animations sont vraiment adorables, et l'éditeur a fait un excellent travail de traduction en ce qui concerne les voix digitalisées. Tout commence lorsque Morgan se trouve en classe. Le cours sur la Grèce ne semble pas le passionner outre mesure. Son professeur l'envoie, grâce à un tableau noir magique, à la recherche d'informations sur cette civilisation. Le principe de ce logiciel d'éveil consiste à guider l'utilisateur dans sa recherche. En cliquant sur différentes parties de l'écran, on accède à des données relatives à la Grèce Antique. Dommage, les animations apparaissent dans des fenêtres vraiment minuscules ; fort heureusement, l'ensemble reste suffisamment attrayant pour que l'on passe outre ce défaut.





Editeur : Morgan • Distributeur : BMG • Prix: NC

Bac Killer Math

PC WINDOWS • MACINTOSH CD

"Attention, ce CD nuit gravement à l'échec au Bac». Cette mention apposée sur la jaquette de "Bac Killer Math" résume bien la finalité de ce CD. Particulièrement bien présenté, "Bac Killer Math" est destiné aux élèves de Terminale désireux de se perfectionner avant l'examen. Avec 500 exercices commentés, 200 tests d'évaluation et les corrigés des épreuves des six années précédentes (1995 incluse), "Bac Killer Math" est un produit tirant profit au maximum du multimédia. Outre la partie "exercices", on trouve, sur ce CD, deux heures d'animations racontant l'histoire des mathématiques. L'interface, intuitive et puissante, permet d'imprimer, sauvegarder, voire classer dans un index les pages que l'on souhaite consulter plus tard. Afin d'aider l'étudiant à s'organiser, un agenda permet de créer un plan de travail. Des fonctions statistiques lui offrent l'opportunité de suivre sa progression. En plus des exercices, un cours complet peut être consulté. Certains points sont détaillés au moyen de graphiques interactifs et permettent de se livrer à de petites expériences mathématiques.



Enfin, pour peu que l'on soit équipé d'un modem, on peut, à partir de ce CD, se connecter au serveur Bac Killer (un mois gratuit avec l'achat de ce logiciel). Ce serveur offre une assistance en direct assurée par des professeurs. Bref, voilà un CD éducatif audacieux, et il semblerait bien que l'audace paye car on en redemande. Pour un peu, j'ai presque envie de m'y remettre. Presque. Lâchez-moi ! Je veux pas y retourner !

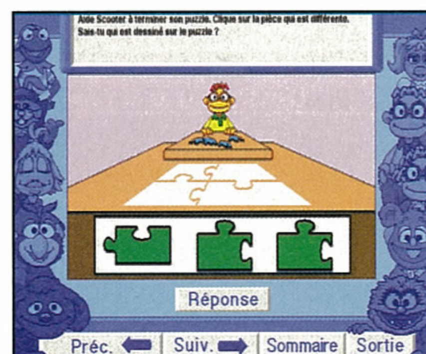
Editeur : Bac Killer • Distributeur : Bac Killer • Prix: 490 F

Récréalire

PC WINDOWS

Ils avaient réussi à rendre Jacques Martin familier à toute une génération, ils avaient rempli pas mal de dimanches pluvieux, les voici de retour pour apprendre à lire aux 3/7 ans. Ils, ce sont les "Muppets", en pleine forme dans ce premier volume de la collection "Récréalire". Destiné à sensibiliser l'enfant à quelques notions importantes (pareils/différents, majuscules/minuscules, sons/lettres), ce CD comporte plus de 60 activités et constitue un excellent préambule à l'apprentissage de la lecture.

À condition de disposer d'une carte-son, il guidera l'utilisateur pas à pas au moyen de commentaires simples et aisés à comprendre. Le graphisme, très mignon, reprend naturellement les personnages de Jim Henson dans une version «tiny» du meilleur effet. On regrette cependant



que la présentation générale demeure aussi classique, mais qu'importe, cette collection récompensée par de nombreux prix aux États-Unis est une petite merveille ; elle devrait permettre à bon nombre de nos futurs lecteurs de progresser sans peine. Si vous avez un marmot dans votre entourage, n'hésitez pas, ce sont les "Muppets" qu'il lui faut.

Editeur : Iona Softwares • Distributeu r: Iona Softwares • Prix : NC

PIXELS



Née d'une collaboration entre Disney et Pixar, la société de Steve Jobs, ce film est un exploit en soi, 77 minutes de plaisir visuel absolu et la certitude que nous approchons du troisième millénaire - à vrai dire, encore quatre ans et nous y sommes.

PIXAR : L'INFINI ET ENSUITE !

Qui se cache derrière la prouesse technique que représente Toy Story ? À l'heure actuelle, même Julien Lepers saurait répondre : une paire de grandes oreilles associée à une petite queue milliardaire en dollars... et des génies de l'informatique, visionnaires à leurs heures perdues. Des noms ? Un certain Steven Jobs, homme d'affaires bien connu de nos services, Edwin Catmull et John Lasseter. Mon premier a racheté en 1986 à Lucasfilm, Ltd. son département d'imagerie numérique appelé alors Pixar. Mon second est le fondateur de la Pixar Animation et mon troisième n'est autre que le réalisateur émérite de Toy Story.



Lasseter est également vice-président de la partie développement créatif de Pixar... et un heureux oscarisé depuis peu, puisqu'il vient de recevoir une petite statue dorée pour «son exceptionnelle contribution au développement et à la création du premier long métrage jamais réalisé en images de synthèse.» Treize récompenses au total pour une société qui n'a désormais plus rien à prouver en matière d'images virtuelles sur petit comme sur grand écran. Toy Story constitue en quelque sorte la «pierre philosophale» du cinéma d'animation en images générées par ordinateur. Une heure et dix-sept minutes créées par des alchimistes qui y croyaient difficilement, voilà deux ans à peine, et qui se surprennent à rêver pour demain de films et de séquences d'une qualité insoupçonnée.

Toy Story, acte 1, moteur

La première aventure commune entre les deux sociétés ne se nomme pas Toy Story mais CAPS. Dès 1988, Pixar et Disney unissent en effet leurs compétences dans le développement d'un système de coloration électronique des celluloïdes. De cette collaboration naîtra un logiciel d'animation en 2D nommé CAPS (pour Computer Animated Production System), lui aussi oscarisé.

De fait, certains logiciels signés Pixar sont devenus des standards au fil des ans, comme RenderMan qui servit dans les dessins animés "La Belle et la Bête" et "Aladdin". Côté film, citons également la créature liquide d'Abyss, le cyborg polymorphe de Terminator 2, sans oublier les superbes dinos de Jurassic Park.

Mais revenons-en à notre souris aux dents longues : John Lasseter, metteur en scène de Toy Story, travaille chez Disney de 1979 à 1984. Simple étudiant, il conçoit, à l'âge de 24 ans, ses deux premiers films d'animation. Disney est un tremplin qui le propulse chez Lucasfilm, Ltd. jusqu'en 1986, où il rejoint la Dream Team de l'animation en imagerie de synthèse.

Parmi ses œuvres, deux sont nominées aux Oscars - décidément ! - : "Luxo Jr." ou l'histoire de deux lampes de bureau et "Tin Toy", Oscar du Meilleur court métrage d'animation en 1989. Arrivent ensuite et dans l'ordre un déclic, une idée et un contrat. En 1991, Lasseter organise un dîner d'affaire avec Peter Schneider, président de la Walt Disney Feature Animation, qui débouchera sur un contrat de trois longs métrages d'animation en images de synthèse (le titre du second sur la liste : Bug). La

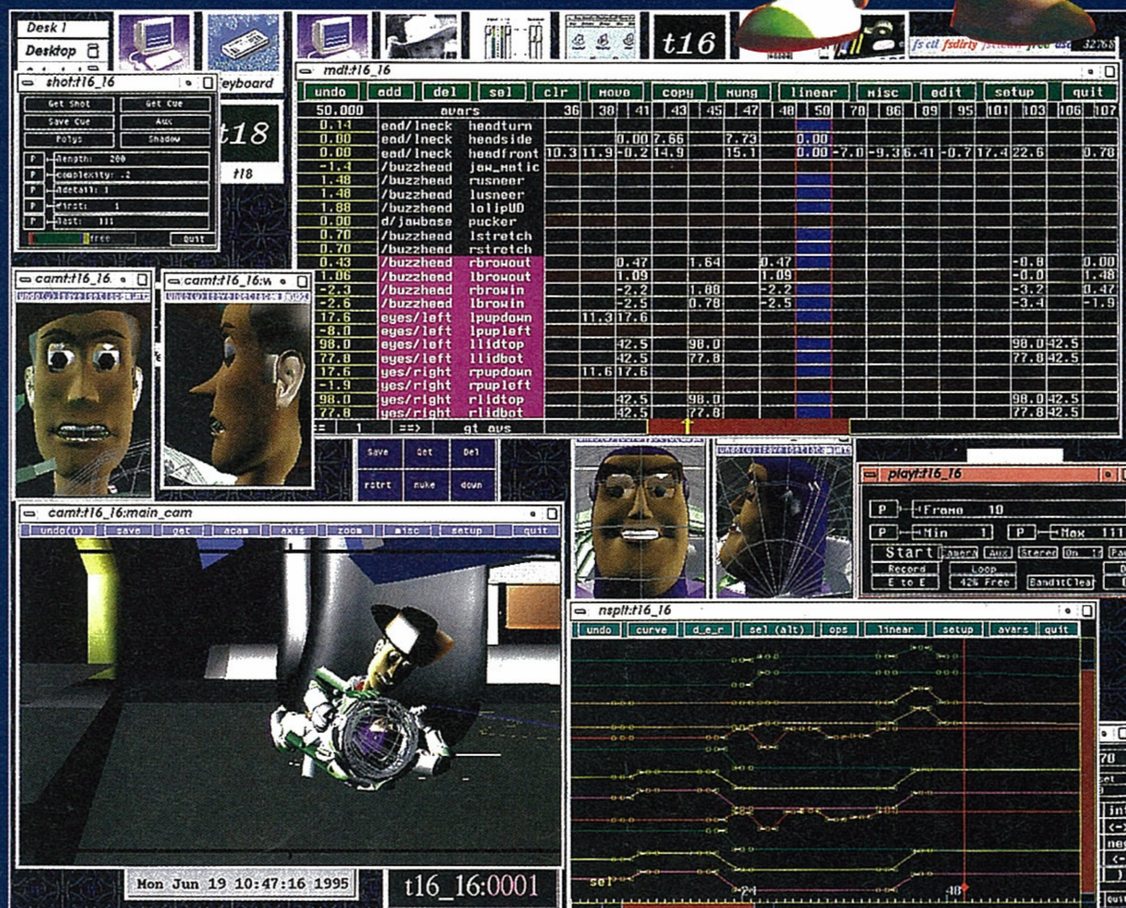


Pour représenter avec précision les mouvements de Woody, les animateurs ont étudié la gestuelle de Ray Bolger, un acteur aux mouvements extrêmement souples qui avait incarné l'Épouvantail dans le "Magicien d'Oz".

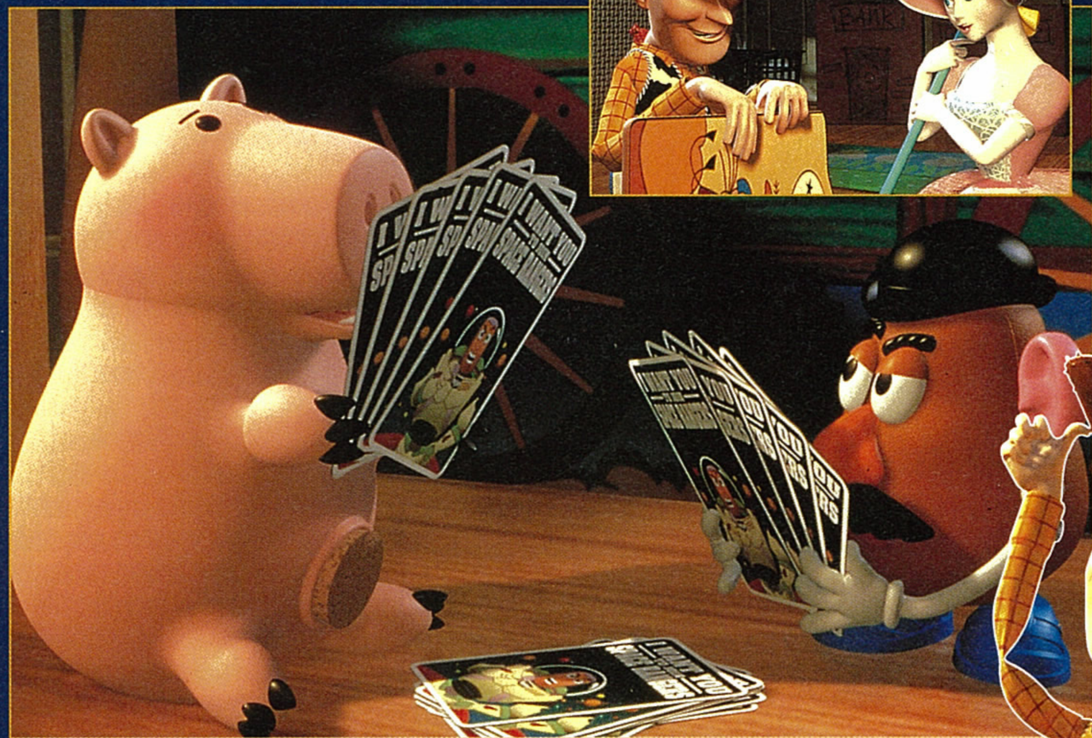


LES CHIFFRES DE TOY STORY.

110 064 : C'est le nombre d'images de synthèse que comprend le film.
3,5 : Ce chiffre correspond au nombre de minutes d'animation générées en moyenne chaque semaine pendant quatre ans.
1,4 : C'est le nombre de pixels, en millions, qui composent une seule et unique image du film.
1 536 x 922 pixels : C'est la résolution de Toy Story.
2 000 : C'est le nombre de textures plaquées qui ont été créées, dont la plupart sont peintes en digital et non scannée.
32 : C'est le plus grand nombre de sources lumineuses dans un plan.
500 gigas : C'est le stockage total nécessaire pour toutes les images du film (compressé).
1 féra (1 000 gigas) : C'est le stockage total nécessaire pour toutes les informations contenues dans le film.
De 45 minutes à 20 heures : C'est le temps de calcul d'une image (contre un mois pour un ordinateur familial normal).
300 mégas : C'est la taille moyenne d'une image du film.
1,2 : C'est, en millions, le nombre de feuilles diposées sur les arbres du quartier d'Andy.
? : C'est le coût de production du film (si vous le trouvez, écrivez-nous).



LA VIE DES TOM POUCE



bouche pleine de spaghettis, il aborde ce jour-là un sujet qui lui tient à cœur : «C'est l'histoire d'un jouet resté sur une aire de repos d'autoroute, auquel il arrive plein de (més)aventures, sa famille l'ayant égaré par mégarde». Et Andrew Stanton, l'un des auteurs de l'histoire, de confier : «Nous avons tous perdu un jouet que nous avons désespérément voulu retrouver, et nous avons tous espéré que le jouet nous cherchait de son côté...». L'idée Toy Story est lancée.

Finalement, le scénario évolua vers le «buddy movie» (deux héros au caractère antagonique contraints de s'allier pour faire face à l'adversité). L'étape suivante consista donc à trouver une équipe de production compétente. Il allait falloir traduire une large palette de sentiments via une batterie d'ordinateurs surpuissants. Du jamais vu, du jamais vécu auparavant ! Résultat : 27 animateurs, 22 directeurs techniques et 61 techniciens enchaînés pendant quatre années consécutives, soit une densité de diplômés exceptionnelle, «probablement le record de toute l'histoire du cinéma !», affirme Ralph Guggenheim, le producteur. Des heures et des heures de travail acharné avec pour objectif de ridiculiser Casper et ses 35 minutes d'images de synthèse.

Un peintre numérique qui décore habituellement d'immenses toiles pour l'opéra de San Francisco, et un informaticien scientifique diplômé en conception d'usines par ordinateur, chargé de designer le voisinage de la maison d'Andy et les quartiers de banlieue, sont même engagés pour donner vie à un univers dispatché, à l'origine, sur plus de 25 000 esquisses. Direction "plus l'infini" avec le descriptif d'un univers extravagant et de 76 personnages texturés et animés mêlant jouets, humains et chien (la copie conforme de Baxter) étalé sur 1 561 plans exactement.

LA VIE DES TOM POUCE

«Buzz est un mélange de G.I. Joe et de La Guerre des Étoiles», précise John Lasseter qui avoue avoir craqué sur les figurines de la série américaine étant enfant. Buzz, quant à lui, fait davantage référence aux super-héros de bandes dessinées des "Trente Glorieuses" avec ses ailes dans le dos et sa bulle sur le crâne. Anciennement appelé Lunar Larry, il tire son nom de celui d'un astronaute, Buzz Aldrin, alors que le sobriquet de Woody est un clin d'œil à l'acteur Woody Strode, familier des westerns de John Ford.

Acteurs de premier plan, ces marionnettes sans fils sont douées de parole et se meuvent comme de véritables êtres humains dès que ceux-ci referment la porte de la chambre. «Pour moi, la définition d'un personnage animé est celle d'un «personnage pensant», affirme Lasseter. Chaque mouvement effectué par un personnage doit avoir l'air d'avoir été généré par la volonté même de celui-ci.» On se dit qu'il ne doit pas faire bon jouer les animateurs dans de telles circonstances ! Car en admettant que la personnalité d'un jouet dépende exclusivement de son aspect physique, il faut encore la créer. L'intervention des «avars» ou «variable d'articulation» semble indispensable et indissociable du concept. Manipulées par un animateur, ces «variables d'articulation» permettent de faire bouger un personnage. La définition correcte d'une avar (un paramètre parmi d'autres) évite tout mouvement bizarre de la part des protagonistes (un coude ou une jambe qui partiraient à l'envers, par exemple). Woody requiert l'utilisation de 712 de ces variables, dont 212 pour son visage seulement, contre 800 pour Buzz Lightyear, recordman de la catégorie.

Des décors et des hommes

Le plus compliqué dans l'animation en images virtuelles, est de recréer un être humain et son environnement parce que l'un et l'autre nous sont familiers. Lorsque la «simple» modélisation en trois dimensions ne suffit plus, comme pour le visage de l'un de nos pairs, trop complexe, une figure en argile est confectionnée puis digitalisée ou scannée à partir d'un appareil muni de capteurs spéciaux. C'est le cas notamment pour les deux gamins du film, Sid et Andy. Pour eux, l'équipe s'est pliée en quatre. À titre d'exemple, chaque parcelle de peau humaine nécessite dix cartes de textures différentes pour déterminer tous les détails comme les taches de rousseur, les rides ou les reflets dans la chevelure. Autre détail important : les vêtements. Des albums photos entiers des participants au tournage ont servi à l'élaboration précise des vêtements lorsque ceux-ci sont portés par un être humain.

Outre les textures, il faut animer un blouson ou une chemise recouvrant le corps des protagonistes de chair et de sang. «Un objet aussi banal que le sac à dos de Sid a nécessité à lui seul 128 contrôles d'animation», explique John Lasseter. Quant aux décors, ceux-ci sont d'une «réalité intensifiée» avec des textures très réalistes. «Il (le décorateur armé de sa palette de couleurs) a imaginé dans un coin de son esprit une histoire plausible pour chacune des rayures du parquet.»

Le «Motion Blur», logiciel mis au point par Pixar qui provoque un effet de flou – comme lorsqu'un personnage passe très vite devant un objectif – fut en outre utilisé lors de la course-poursuite sur le skate-board. Le rendu du voisinage ne devait pas être d'une netteté hallucinante, sans quoi l'impression de vitesse n'aurait pas été au rendez-vous.

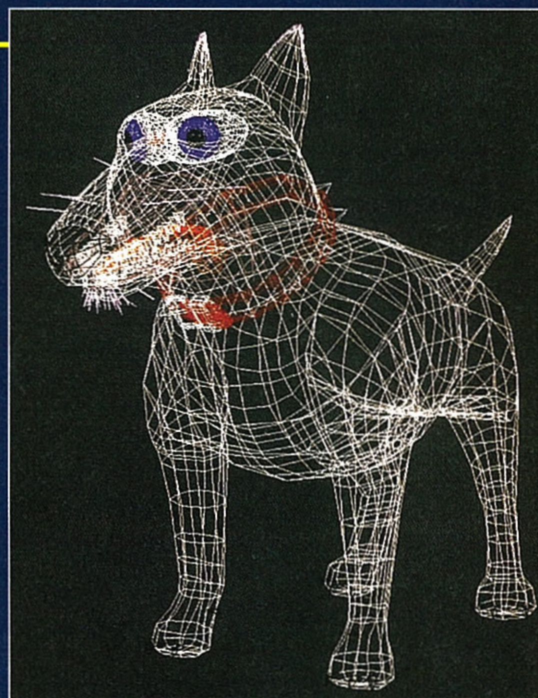
De la Ram à la place du cerveau

Bref, il fallut plus de 800 000 heures de calcul pour effectuer le rendu (association du découpage, de l'animation, de la mise en texture et de l'éclairage) des éléments définitifs. L'utilisation de 117 SPARCstation 20 de Sun Microsystems tournant 24 heures sur 24 dans une salle spéciale nommée «la ferme du soleil» (en référence à l'expression anglaise RenderFarm qui est l'endroit dans lequel sont habituellement entreposées les stations de calcul) fut nécessaire. Des super ordinateurs double et quadruple processeur au prix compris entre 25 et 50 000 dollars l'unité aux capacités hallucinantes, surtout en réseau (100 Mb/seconde) : la RenderFarm Toy Story transférait 16 milliards d'informations par seconde !

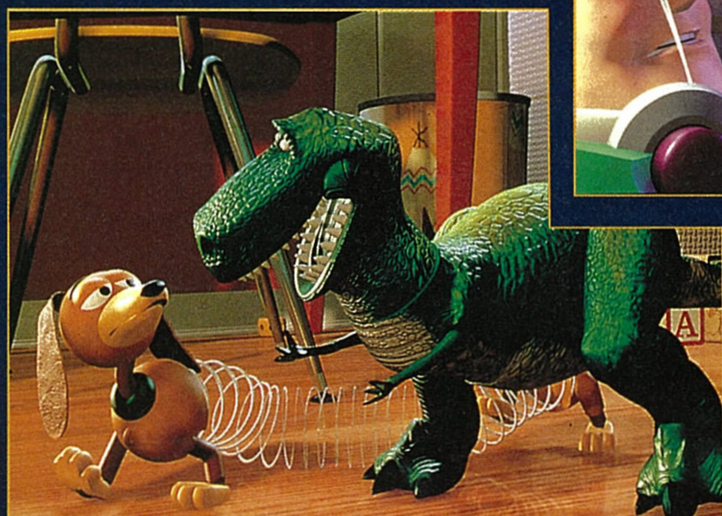
Si l'on avait eu recours à un seul et unique micro-processeur, il aurait fallu 43 années consécutives pour concevoir le long métrage ! Le plus dur et le plus long à calculer : les effets de lumière souvent multiples (l'éclairage décide de l'atmosphère du film, et par conséquent de sa crédibilité) et les mouvements de caméra. Des mouvements inspirés de films connus comme "Frankenstein" ou de la série TV "Miami Vice" (regardez bien la séquence de la course-poursuite : la caméra se trouve sur le skate comme elle se trouvait sous la corvette dans le feuilleton) qui portent les noms de leur réalisateur au lieu de termes techniques incompréhensibles et flous pour le commun des mortels. Savez-vous ce qu'est une «traversée de tunnel infini», par exemple ? Non ? Pour en savoir plus et vous rendre compte du travail de toute une équipe de surhommes, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Et peut-être obtiendrez-vous une réponse à la question posée en début d'article : si Toy Story s'apparente à «l'infini», que nous réserve «l'au-delà» ?...

Tous les personnages n'ont pas été crées de la même manière. Certain ont été directement modélisés alors que d'autre ont été sculptés. Le modèle informatique a ensuite été réalisé à partir de l'ébauche en résine au moyen d'un stylo pointeur.





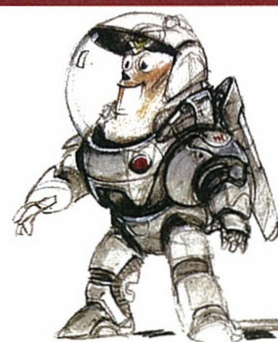


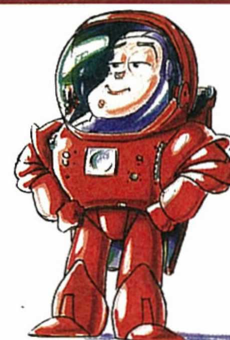


Tout au long de la conception du film, les animateurs ne travaillaient pas sur un seul et unique personnage, mais focalisaient leurs efforts sur une scène après l'autre, dans sa globalité, avec tous les personnages présents. Seule une vue d'ensemble du projet et une juste répartition des tâches pouvaient donner le résultat espéré.

Moi le gentil robot

Avant d'acquérir leur forme définitive, les différents personnages de Toy Story ont évolué au gré des dessins préparatoires







INTERNET

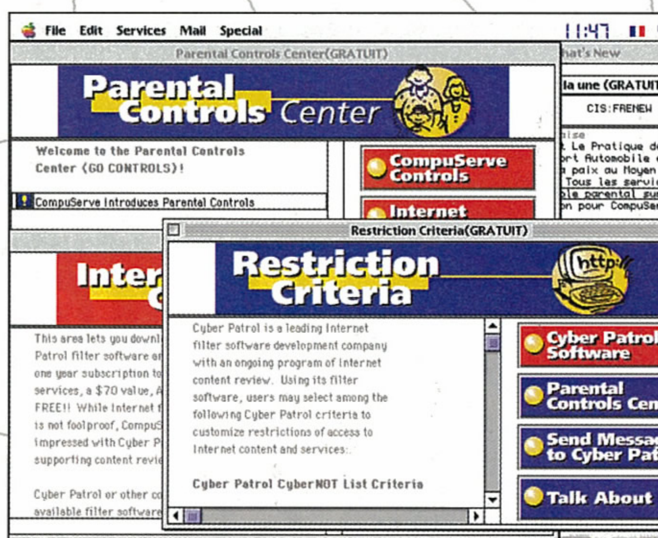
Fabien Deleval

J'ai toujours considéré que le premier avertissement de l'imminence de l'apocalypse était apparu il y a deux mois, lorsque Compuserve avait éradiqué certains newsgroups à tendance éducative de son réseau, particulièrement bien fourni en la matière. Sur l'instance du gouvernement teuton, ce fournisseur d'accès a en effet ôté 200 forums graphiques de son catalogue, par ailleurs très fourni.



The Celebrity Chronicle

(civilian brushes with the famous)

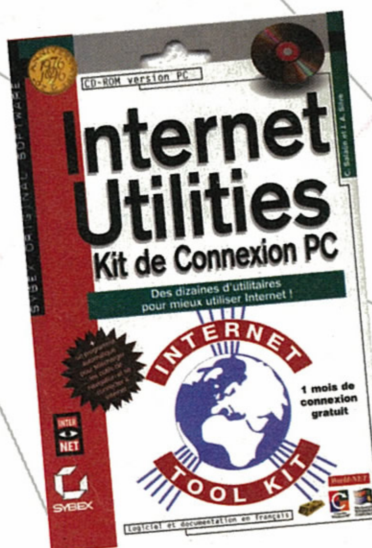


***En ce joyeux mois d'avril, Compu** fait machine arrière non seulement en réintégrant ces groupes, mais propose aussi aux parents un cours d'informatique appliquée aux réseaux. Pionnier de l'éducation on-line, Compu propose aux parents – du moins à ceux qui en auront été avertis par leurs pervers d'enfants – un logiciel on-line : Cyber patrol. Ce soft permettra à ceux qui auront raté une éducation décente de leurs marmots, de leur interdire l'accès aux zones érogènes d'internet, aux ftp ainsi qu'à telnet, sans doute dans le cas où le machiavélique petit William aurait ouvert un compte en Bulgarie, sait-on jamais.*

À l'heure où je vous parle (5h38), je viens d'essayer le dernier logiciel de chez netscape : Chat 2.0b5 ; c'est un client I.R.C. de très bonne facture qui regroupe toutes les fonctions nécessaires pour se faire de nouveaux amis sur Internet ou dans son bureau, si on l'utilise en local et que l'entourage est de bon goût.

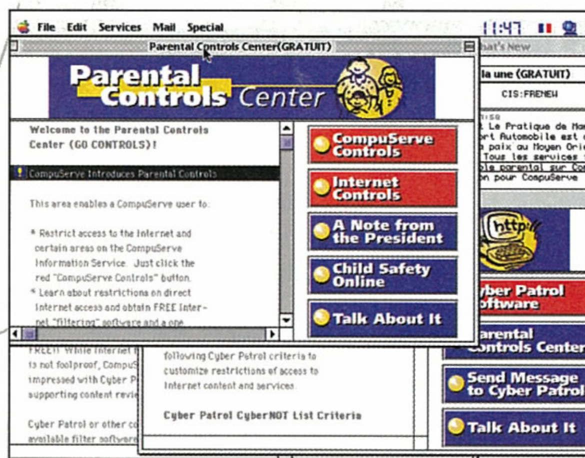
L'une des nombreuses particularités de Chat est celle qui permet d'ouvrir Navigator en tâche de fond, permettant, dès qu'un lien URL est lancé, de vérifier le bon fonctionnement de celui-ci tout en utilisant les ressources et autres plug-in du browsers des vedettes. Chat gèrera aussi le carnet d'adresses des organisations I.R.C., ainsi que les différents canaux.

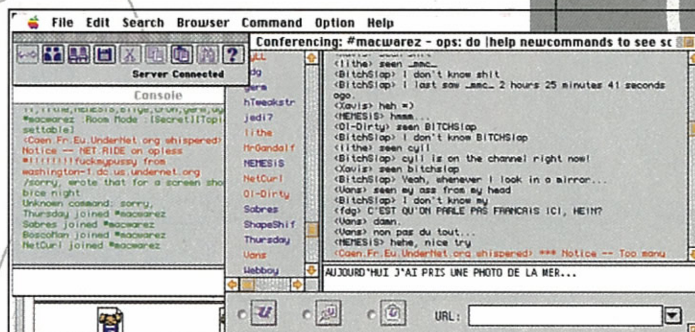
Pour l'instant, ce soft en est à sa version bêta, mais il devrait être dispo au moment où vous lirez ces mots, sur le site FTP de netscape.



***Le fournisseur d'accès World-Net, dans sa grande** mansuétude, avec l'aide de son ami Sybex, vient de mettre sur le marché PC un package nommé «Internet Utilities».*

Celui-ci contient le soft intégré «World Net Access» qui regroupe tout ce qui peut être utile à une longue et passive connexion sur le réseau ainsi qu'une bonne sélection d'utilitaires comme l'inénarrable «Je tiens la chandelle à Navigator» N.C.S.A. Mosaic. Cela nous semble plutôt parti d'une bonne intention, puisque l'achat du pack offre le droit à un mois de connexions gratuites (attention toutefois à la date de péremption !). Prix non communiqué.

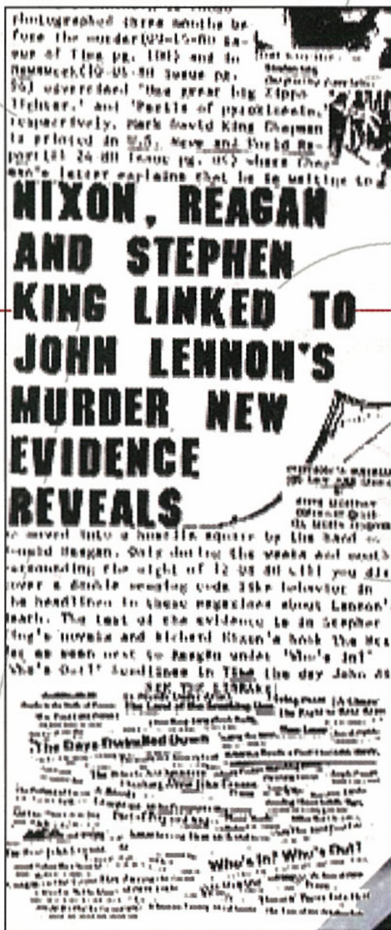




«Imposons avec discrétion la culture française...»

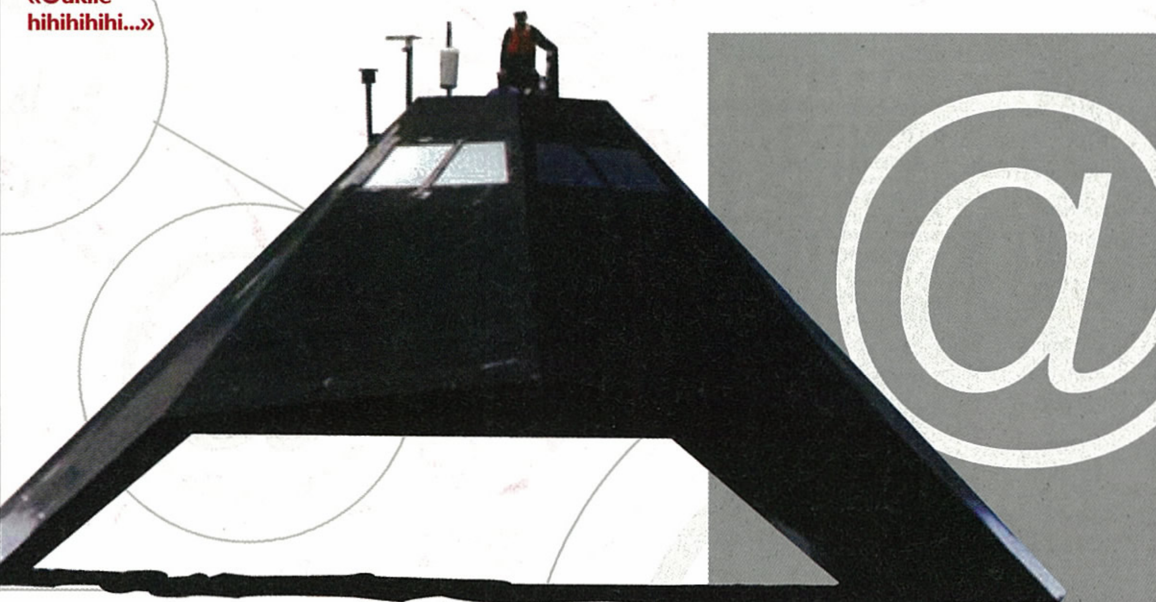
Vous le savez, John Lennon est mort, c'est triste mais ça lui a au moins donné l'occasion de remporter le prix de la meilleure dernière phrase : «Non, je ne donne jamais d'autograarg...». Un illuminé du nom de Lightfoot a récemment découvert que tout ceci n'était qu'un vaste complot criminel fomenté par l'écrivain de livres d'horreur (NDLR : surtout le style) Stephen King, l'écrivain d'espionnage raté Richard Nixon, avec la complicité absente de l'écrivain amnésique Ronald Reagan.

http://www.teleport.com/~dkossy/lightfoot.html



NIXON, REAGAN AND STEPHEN KING LINKED TO JOHN LENNON'S MURDER NEW EVIDENCE REVEALS

«Oukilé hihihihihi...»



Marc Andreesen - c'est pas possible, un nom pareil c'est un pseudo - de Netscape (encore eux !) vient tout juste de découvrir le petit complot de la semaine de Microsoft qui consiste à essayer d'envahir le monde on-line avec des solutions Serveurs.
Marc, muni de son fidèle tableur Excel dûment enregistré (parfois il est bêêête, ce Marc !) a calculé la différence de prix entre la petite société d'Operating Systems et la sienne.
Résultat, à configuration égale, la solution Microsoft reviendrait à 24 000 francs de plus.
Marc, surpris, a donc décidé de diffuser sa pertinente analyse sur sa homepage (Netscape.com). Je le soupçonne toutefois d'ambitions bien mercantiles.

http://home.netscape.com/comprod/server



Doomsday Clock

December 8, 1995 -- The Clock moves

Clock Poll -- Tell us what you think...

The History of the Doomsday Clock

What's New · Research · Nuclear Family Forum · Fellowship · Subscribe · Home

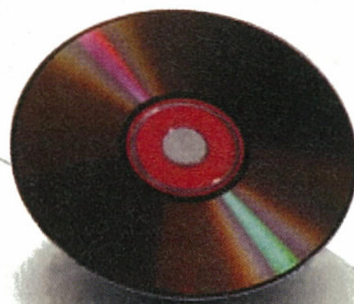
«En 1981, je perdais mon portefeuille à Savigny»

Plus précise et surtout plus utile que celle du Centre Pompidou, l'horloge atomique de Neog décompte avec une précision effrayante les années qui nous restent avant l'hiver nucléaire.

http://www.neog.com/atomic/poll.html

Lockeed Martin Missiles (Entertainement ?), fabricant d'armes américain, nous offre en exclu., sur son catalogue printemps-été, un aperçu de ce que sera la péniche de l'an 3000. D'une facture relativement ancienne (concept : J. Vernes, Design. P.Starck), ce bâtiment bénéficie de toutes les avancées techniques dans le domaine du furtif et de l'invisible.

http://www.lmsc.lockheed.com/newsbureau/seashadowarchive.html



Abonnez-vous à joystick

et recevez le jeu

Rebel Assault II

LucasArts Entertainment Company Presente

STAR WARS

REBEL ASSAULT II

THE HIDDEN EMPIRE™

de Vincent Lee

LucasArts

11 n^os de **JOYSTICK** à 35 F soit 385 F

+ le jeu **Rebel Assault II** sur CD-ROM (PC ou MAC) 429 F

TOTAL ~~814 F~~

POUR VOUS 469 F

soit plus de 40 % de réduction !







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

OUI, je m'abonne à **JOYSTICK** pour 1 an (11 numéros) et je recevrai en plus le jeu **Rebel Assault II** sur CD-Rom pour un montant de **469 F seulement** au lieu de ~~814 F~~, **soit plus de 40 % de réduction**.

(Je coche la case de mon choix)

1 ❑ Rebel Assault II sur CD-ROM PC

2 ❑ Rebel Assault II sur CD-ROM MAC

Je joins mon règlement à l'ordre de **JOYSTICK** par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB N° ____

Expire le ____ Signature

ST138

Nom : ____

Prénom : ____

Adresse : ____

Code postal : ____ Ville : ____

Pseudo : ____

(à créer sur le 3615 JOYSTICK pour bénéficier de 120 mn de connexion gratuites sur le 3614 JOYSTICK)

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F et le jeu Rebel Assault II au prix de 429 F.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Paradigme artificiel

On en était resté à une sombre histoire d'abeilles (cf: Joy 63). Bon, laissez tomber les abeilles. Si Gaston Bachelard avait connu la réalité virtuelle, il aurait pu en dire qu'elle "ne fait pas changer de place mais d'état". Ça me trotte dans la tête depuis que j'ai entendu parler de la "télé-existence". C'est quoi la télé-machin ? En fait c'est tout bête: un homme pilote un robot à distance, par exemple un robot qui bosse dans un environnement hostile, genre site radioactif. Il y a quelques années, on aurai parlé de robot télécommandé: un gus pilote un robot et basta. Le robot est un outil, le gus aux commandes est un humain qui se sert de cet outil.

Depuis que la réalité virtuelle tourne les têtes, la concept a changé. Ce n'est plus l'homme qui manipule le robot, mais l'homme qui s'incarne dans le robot qu'il pilote. D'ailleurs, c'est qui "il" ? Disons que le cerveau de l'homme reste en place mais qu'il pilote un prolongement de son corps. Il change d'état mais pas de place, donc. C'est marrant, l'avènement du concept cyber modifie la notion d'outil. Quand je tiens un stylo, je tiens un stylo, je ne suis pas un stylo, je ne fais pas de la télé-écriture. On en vient donc à une jolie réflexion de Douglas Hofschtadter dans "Vue de l'esprit" (chez inter-édition) : « Peut-on dire "je suis un cerveau" ou "j'ai un cerveau" ? »

Imaginons : on enlève mon cerveau de mon corps. On met mon corps de côté. Mon cerveau flotte dans un bain nourricier, à l'abri d'un bocal. Le robot de tout à l'heure est directement relié par ondes radio à mon cerveau. Le robot, qui est une réplique de mon corps, me renvoit des impressions, des sensations. Bref, j'ai changé de corps, "je" suis en train de me balader dans un site radioactif, pas dans un bocal. Indéniablement, "j'ai un cerveau".

Imaginons maintenant que subitement (paf !), la liaison radio d'avec mon corps de substitution est coupée. Que se passe-t-il ? Mon corps ne me balance plus d'informations sensitives. Damned ! "Je" ne suis plus au même endroit que mon corps. "Je" suis dans un bocal. "Je suis un cerveau". Tout ça pour dire qu'avec l'intensification des expériences Cyber, l'être humain va opérer un changement de paradigme (changement de système de référence) pour ne pas complètement péter les plombs ce qui aura probablement de très fortes implications sur le rapport que nous entretenons avec notre propre enveloppe corporelle. Après "je pense donc je suis", nous entrons dans l'ère du "je me pense mais où suis-je ?".

Pfft... En ce qui me concerne je suis à Joystick, on est samedi après-midi et ce numéro 70 est bouclé. Champagne !

Moulinex



Retrouvez dès le mois prochain la liste complète des Développeurs, Editeurs et Distributeurs sur le CD-Rom de Joystick !

QUI DISTRIBUE QUI ?

EDITEUR	DISTRIBUTEUR	TÉLÉPHONE
7TH LEVEL	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
ACCESS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
ACCLAIM	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
ACTIVISION	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
ADELINE SOFTWARE INT. (*)	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
ATARI INTERACTIVE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BAO	INNELEC	(1) 48 10 55 55
BETHESDA SOFTWORKS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BLIZZARD	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BLUE BYTE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BRODERBUND	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
CAPCOM	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
CENTURY INTERACTIVE	BMG	(1) 44 88 67 00
CORE DESIGN	US GOLD	(1) 41 06 96 70
CP SOFTWARE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
CREATIVE WONDERS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
CRITERION STUDIOS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
CYBERFLIX	BMG	(1) 44 88 67 00
DIGITAL INTEGRATION	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
DIGITAL PICTURE	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
DOMARK	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
EA WORLD	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
EMPIRE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
EUROPRESS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
FUNSOFT	FUNSOFT	(1) 41 86 05 05
GAMETEK	BMG	(1) 44 88 67 00
GT INTERACTIVE	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
HASBRO	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
INFROGRAMES	INFOGRAMES	(16) 72 65 50 00
INTERPLAY	CIC	(1) 40 94 10 20
LEGEND	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
LOOKING GLASS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
LUCASARTS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MARSHALL CAVENDIFH	BMG	(1) 44 88 67 00
MAXIS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
MERIT STUDIOS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MICROIDS	MICROIDS	(1) 46 01 54 01
MICROPROSE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MINDSCAPE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MONTPARNASSE MULTI.	BMG	(1) 44 88 67 00
MORGAN INTERACTIVE	BMG	(1) 44 88 67 00
NEW WORLD COMPUTING	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
OCEAN	ECUDIS	(16) 72 02 59 00
ORIGIN	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
PULSE	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
PSYGNOSIS	SONY INTER. EUROPE	(1) 44 40 60 60
ROCKET SCIENCE	BMG	(1) 44 88 67 00
S.E.A.	BMG	(1) 44 88 67 00
SIERRA	SIERRA	(1) 46 01 46 00
SILMARILS	SILMARILS	(1) 60 17 15 24
SIMON & SCHUSTER	CIC	(1) 40 94 10 20
SPECTRUM HOLOBYTE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
TATI	BMG	(1) 44 88 67 00
TELSTAR	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
TITUS	ECUDIS	(16) 72 02 59 00
US GOLD	US GOLD	(1) 41 06 96 70
VIACOM NEW MEDIA	CIC	(1) 40 94 10 20
VIC TOKAI	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
VIRGIN I.E.	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
VIRTUAL STUDIO	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
WARNER INTERACTIVE	WARNER INTER.	(1) 43 12 31 00

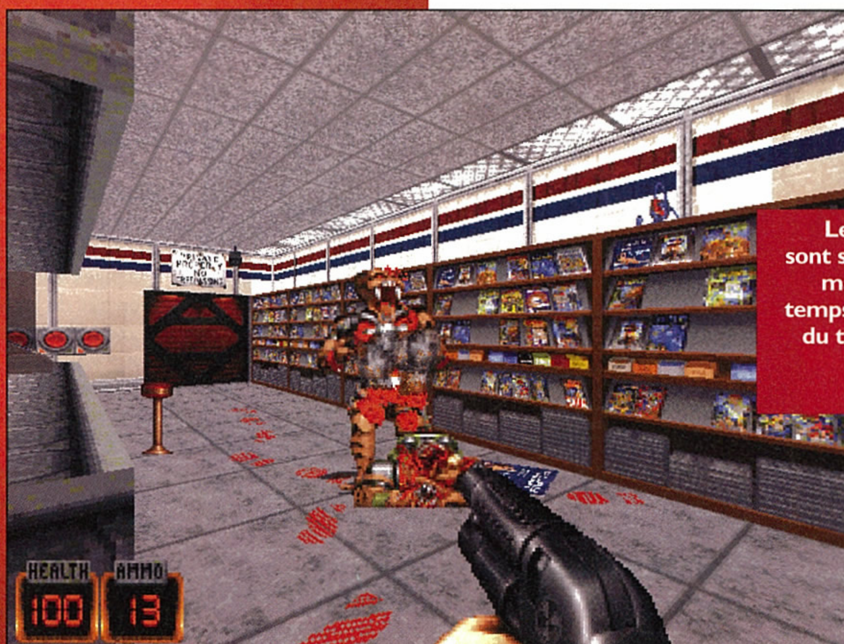
(*) Pour certains titres seulement

DUKE NUKEM 3D

Duke Nukem 3D, le nouveau soft de 3D Realms, va jeter un pavé dans la mare de l'univers des Doom-like. En attendant d'en savoir plus sur Quake, son challenger, attelons-nous à une tâche titanesque : le test du jeu qui a tué Doom...

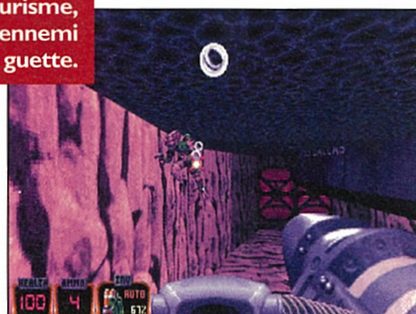
LE JEU QUI A TUÉ







Les décors sont superbes, mais pas le temps de faire du tourisme, l'ennemi guette.



DOOM

COOLI

La saga débute en 1991 avec un shareware mettant en scène un nouveau héros : Duke. Ce dernier doit déjouer les plans machiavéliques du Dr Proton. Le succès est au rendez-vous, puisque le jeu est nommé à l'époque "shareware game of the year" dépassant même Wolfenstein 3D. Cependant, c'est surtout outre-Atlantique que ce premier Duke aura du succès ; chez nous, ce jeu de plates-formes somme toute sympathique, passe quasiment inaperçu. Idem pour la suite où l'on retrouve un Duke en fort mauvaise posture, kidnappé par des extraterrestres. Leur projet : s'emparer du cerveau de Duke grâce à l'encéphalosucker pour l'intégrer dans leur nouvelle machine de guerre. Les traits du personnage sont tracés : c'est une parodie de super-héros, un peu ce que Goldstar est à Lobo. Son physique de surfeur body-buildé californien avec Ray-Ban starflash intégrées n'a d'égal que sa crétinerie.

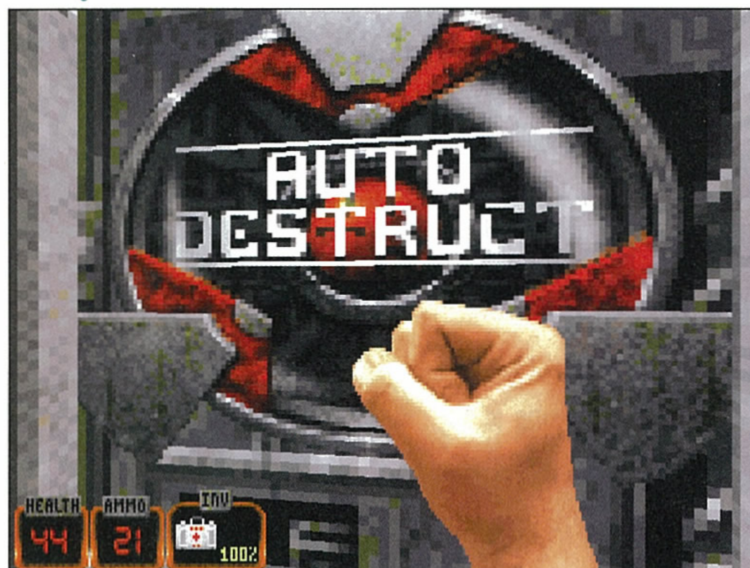
L'Ouragan !

Bref, Duke est légèrement bourrin sur les bords ; sa philosophie ne dépasse guère la problématique de l'apprenti footballeur qui planche sur une équation premier degré pour l'obtention de son BEP Ballon. Duke, il pense pas, il fonce ! Qu'importe s'il doit sacrifier deux trois badauds au passage, l'important est qu'il y ait de l'action, et bien sûr que l'humanité soit sauve à n'importe quel prix. Duke est avant tout un pastiche, tellement rigide dans son rôle, qu'il ne peut qu'être sympathique.

Vous l'imaginez peut-être : travailler à Joy c'est un peu comme être résident en Floride. Nous sommes balancés au gré des tornades engendrées par quelques softs, tiraillés dans tous les sens. La dernière en date avait pour nom Warcraft2 ; celle qui, aujourd'hui, parvient à faire baisser drastiquement notre productivité, porte le nom de Duke Nukem 3D. Pourquoi ? Tout simplement parce que le premier clone de Doom axé autour du Build Engine et signé 3D Realms, prouve que cette compagnie a tout compris. Mais avant les éloges, passons à la démonstration.

Duke Nukem 3D débute alors que les extraterrestres ont profité du rapt de Duke pour s'approprier New Los Angeles, transformant ainsi la ville en avant-poste, afin de compléter l'invasion de la planète. Heureusement, vous êtes de retour, armé tout plein et toujours plein de bonne volonté lorsqu'il s'agit de disséquer du Roswell.





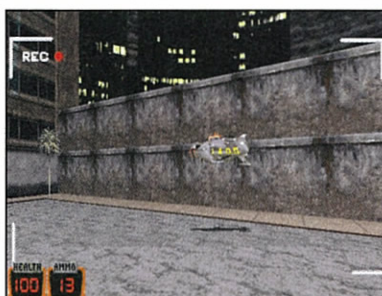
Un seul moyen de sortir des niveaux : tout détruire !

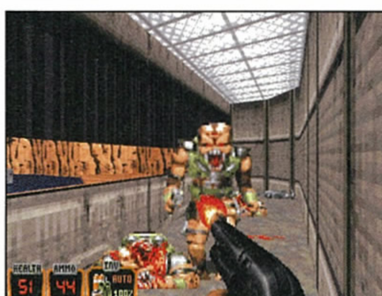
Le jeu étant divisé en trois épisodes (L.A. Meltdown, Apocalyse, Schrapnel City), vous évoluerez tout d'abord dans New L.A. avant d'investir la base alienne pour exterminer la menace.

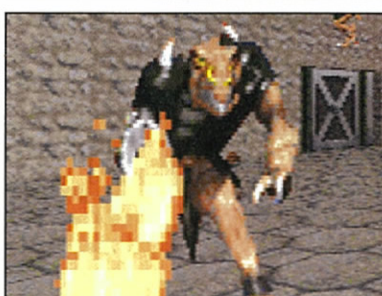
Jouabilité maximale

La prise en main est rapide puisque l'interface est basée sur le modèle des nombreux clones doomesques que nous connaissons. Il va de même pour l'éventail des actions possibles, puisque Duke peut indifféremment courir, bondir dans tous les sens, se baisser et ramper, faire du "strafe" (déplacements latéraux), regarder en haut, en bas. On pourra également voler et aller sous l'eau dans les parties sous-marines de quelques niveaux. Enfin, à l'image d'Heretic, il est possible d'utiliser différents objets sélectionnables à partir de l'inventaire. C'est donc complet et efficace. Cependant, les concepteurs ne se sont pas contentés d'appliquer des recettes déjà éprouvées, puisqu'ils ont ajouté quelques "touches" fort bien venues. Il est ainsi permis de voir rapidement ce qui se passe latéralement (ce qui donne à l'écran l'impression de tourner la tête), et tous les objets disposent de raccourcis claviers qui permettent de ne pas casser le rythme.









Des cartes à puce vous permettront d'accéder à d'autres zones des niveaux.

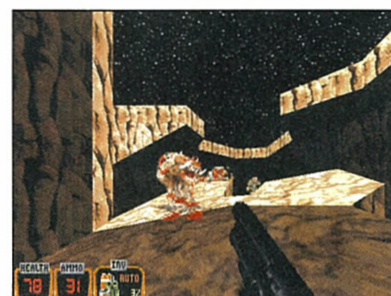


Le tout est agrémenté de la sempiternelle option d'auto-mapping pour dévoiler la carte avec fonctions de zoom. À noter que celle-ci n'est plus du type fil de fer, mais embellie de textures et carrément animée par endroits ! Parmi les autres détails qui tuent, le soft offre la possibilité de jouer en deux vues différentes : soit à la première personne subjective, soit de voir s'incruter à l'écran un Duke translucide de dos. Ce dernier mode, bien que délicat à maîtriser, prouve à quel point l'équipe en charge s'est attachée à fournir une finition béton.

Quant aux mécanismes du jeu, ils rassemblent eux aussi tout ce que l'on connaît, à savoir recherche de cartes pour accéder à d'autres zones, d'armes différentes, de munitions, de bonus, de passages secrets, de niveaux secrets et bien sûr de la destruction à gogo. Bref, cette énumération un peu fastidieuse, pour vous dire que Duke Nukem 3D bénéficie, dans les mécanismes, l'interface, les possibilités d'action, du meilleur de ce que nous avons pu rencontrer dans les précédents clones de Doom ou Doom lui-même. Mais ce qui le propulse loin de tous les autres est incontestablement la façon dont tout ceci a été orchestré.

Au bout de quelques minutes, après la découverte du jeu, vous vous sentez découragé : il vous paraît étonnamment difficile. Impossible de passer deux trois ennemis simultanément sans se faire liquider ou très salement amocher. Vous essayez de ravaler votre fierté, et décidez de passer un cran au-dessous niveau difficulté. Même chose, c'est la période où vous commencez à vous interroger sur vos facultés psycho-motrices. Inutile de remonter votre arbre généalogique à la recherche d'une quelconque consanguinité, car l'intérêt et la philosophie de Duke se dévoilent au fur et à mesure. Non, le soft n'est pas difficile, le challenge est de découvrir les nombreux secrets qui le jalonnent pour en parvenir à bout. Vous découvrirez très tôt un moyen de vous procurer un RPG (Rocket Propelled Grenade). Et en avant la bouillie !





L'Apocalypse sent le métal ...
mais l'humanité n'a pas dit son dernier mot

EARTHSIEGE 2

- CD-Rom Windows
- De nouvelles sensations avec le Razor, un vaisseau de combat révolutionnaire
- Grande variété de terrains 3D (lune, désert, ville...)
- Musique en qualité CD et effets sonores superbes pour une immersion totale
- 9 Hercs entièrement paramétrables
- Plus de 45 missions
- Graphismes en SVGA haute résolution
- Cockpit simplifié pour une prise en main rapide
- Séquences cinématiques et pyrotechnies éblouissantes

«Earthsiege 2 est LE jeu qu'il vous faut. Un incontournable»
Strategy Plus Magazine



SIERRA®

CD-ROM GRATUIT

Retrouvez Earthsiege 2 dans le catalogue multimédia des jeux Sierra

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez.

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

Retournez ce coupon à : Coktel Sierra 5, rue Jeanne Braconnier 92366 Meudon-la-Forêt Cedex

ES2040

A l'énoncé du matériel disponible, l'expression s'éclater prend



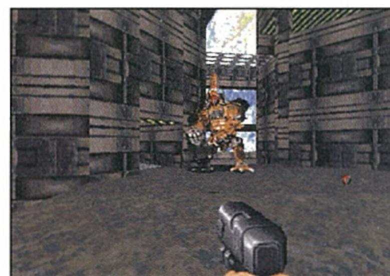
Etre réduit à la taille d'une cartouche est périlleux, surtout que l'on peut vous marcher dessus !

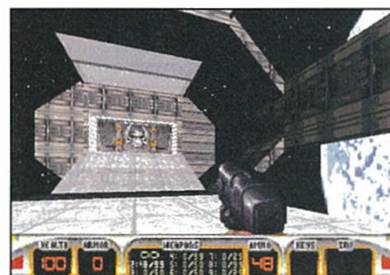
C'est beau, et en plus...

Autre claque d'entrée, l'environnement sonore. Alors que vous débutez sur le toit d'un immeuble, vous pouvez voir sur votre droite un vaisseau laisser une traînée de flammes derrière lui, et descendre en chute libre pour se crasher. Duke fait alors craquer ses doigts, se saisit de son flingue et se met à penser à haute voix. Dans une majorité d'action, vous pourrez ainsi l'entendre émettre ses propres réflexions, de "It's groovy" (référence à Evil Dead2) à "It's a Doom Space Marine" et autres réflexions, toujours rigolotes et empreintes d'ironie. Bien entendu, si vous vous en lassez au bout d'un moment, vous pourrez désactiver celles-ci, chose que je ne vous conseille pas. L'environnement sonore est complètement détonant et colle parfaitement à l'ambiance, les hurlements des Aliens, lorsqu'ils s'effondrent en sang, sont déchirants ; et en général tout ce qui touche à la partie son est du même acabit. Lors des parties en réseau, si vous pouvez envoyer des messages textes aux autres (généralement des compliments), vous pouvez accompagner ceux-ci de signatures sonores du genre "You suck !" et autres politesses. De plus, comme Duke Nukem 3D est un jeu reconfigurable à souhait, il est permis de créer ses propres fichiers sons de type .RTS avec des utilitaires fournis par Apogee sur son BBS (Tip : regardez sur notre CD). Les anciens joueurs de Rise Of The Triad pourront ainsi exporter leurs préférés.

Quant aux détails, nous sommes ici au royaume du spectaculaire puisque les décors sont extrêmement précis. Le







grand nombre de détails significatifs définit bien quels sont les contours de l'univers de Duke. L'ironie et les clins d'œils visuels prédominent. Ainsi, la police de Los Angeles (LAPD) est-elle représentée par des porcs, et les filles qui s'affichent dans le décor sont caricaturales au possible. Elles s'étalent sur tous les murs – à travers des posters le plus souvent – mais aussi des magazines jonchés sur le sol. Au second niveau, vous pourrez rentrer et voir en live des danseuses se trémousser en tenue légère. Une pression sur "Espace" et vous leur tendez un billet d'un dollar, et voilà alors qu'elles dévoilent leurs généreuses formes. Mais il est également permis de les buter, ce qui entraîne l'apparition d'Aliens supplémentaires. Aucun doute, ces derniers ont des goûts très sûrs en matière d'endroits glauques.

...c'est chaud !

Bref, la panoplie "clichés possibles" se dévoile au fur et à mesure des niveaux. Ça commence par une blondasse décolorée genre "annonce de film au cinéma" en passant par le poster situé dans une pièce du premier niveau : Attack of The bleached Blondes Biker Bimbos et ça continue avec celui des bonnes sœurs version Pigalle dans Sister Act III. Dans une autre pièce secrète, un téléviseur affichant une strip-teaseuse en plein travail, un canapé et un verre de Martini Dry. En somme, la référence à tout ce déballage est sans aucun doute le rêve du beauf américain. Le machisme affiché dans Duke est cependant à prendre au second degré, car l'univers y est vrai-





Duke Nukem 3D ne pouvait pas ne pas posséder sa fonction d'auto-mapping avec plusieurs niveaux de zooms. Alors, la voilà ! Notez qu'elle est carrément animée par endroits !

tout son sens !

ment caricatural. De plus, voir deux trois belles donzelles décorer les murs n'est pas pour nous déplaire ; en plus, ça nous change des éternels pentagrammes pour rachitiques du bulbe. Que les fervents lecteurs du "Pélerin" se rassurent puisque cela ne signifie pas que Duke Nukem soit à réserver à une clientèle adulte. Amérique WASP oblige, vous pourrez, grâce à une option "parental lock" désactiver tout le matériel explosif contenu dans les soutifs de ces pin-ups. Quant à nous, on adore ! (Tiens Raoul, refile-moi une bière...)

Autre détail, les explosions sont impressionnantes et sûrement inégalées dans un clone de Doom. De plus, l'équipe de 3D Realms n'a pas renié (et tant mieux !) le gore qui prédominait déjà dans Rise Of The Triad. Préparez-vous à un disséminage effarant de boyaux à travers la majorité des niveaux avec des yeux, des tripes qui se trimballent partout, etc. Certains Aliens, une fois touchés, tombent sur les genoux pour finalement s'effondrer. Ça déménage !

Autant dire que si la sauce référence nanas, fun et gore prend d'entrée, heureusement cela ne constitue pas le seul atout de Duke car le jeu en lui-même est vraiment excellent.

Un matos d'enfer

D'abord par les effets des neuf armes différentes que vous pourrez retrouver et qui donnent lieu à de superbes animations, et qui plus est variées : le Duke's Mighy Foot (comprenez le coup de pompe de Duke) permet de pousser un adversaire lorsqu'il est au bord d'une falaise mais aussi de briser à volonté toutes les vitres des niveaux. Contre les Aliens, le formatage de tête par semelle se révèle toutefois assez inefficace. Heureusement, c'est là qu'intervient le flingue qui possède une cadence de tir suffisante pour se croire dans un film de John Woo. Le fusil à pompe, quant à lui, est sûrement une des premières armes les plus efficaces, puisque, selon les Aliens, un ou deux coups seront nécessaires pour envoyer ceux-ci "ad patres". Quant au Chaingun, il s'agit d'une mitraillette plus ou moins efficace. Voilà pour ce que l'on pourrait appeler la partie "classique", car le fin du fin, côté destruction, ne fait qu'arriver. Les PipeBombs carrément géniales consistent en des bombes à lancer, il ne reste plus alors qu'à choisir le moment pour presser sur le détonateur. Bien sûr, les déflagrations laissent présager des explosions mémorables.

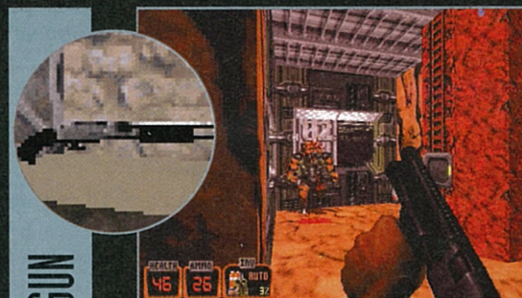
Le choix des armes



DUKE'S MIGHTY FOOT
Le bon coup de saton reste indémodable, idéal pour briser les vitres vite fait bien fait.



PISTOL
John Woo, les cheveux au vent, avec son flingue, est génial. Petite déception, il n'est pas possible de le pencher comme dans les meilleurs navets hollywoodiens.



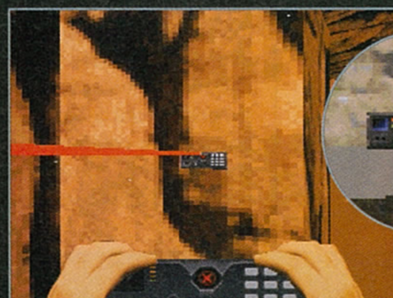
SHOTGUN
Oubliez Gainsbarre, ce ne sont que des gros trous que vous pourrez faire avec le fusil à pompe.



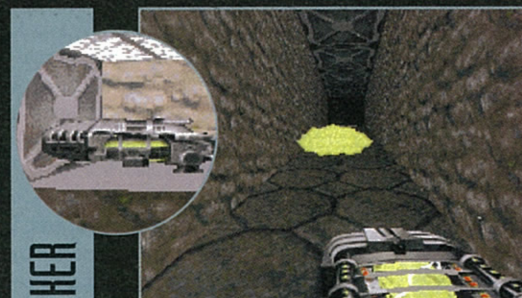
CHAINGUN
Efficace de loin, on lui préférera le fusil à pompe à courte portée.



PIPEBOMB
À disséminer à profusion et à utiliser à donf, c'est imparable pour celui qui s'aventure sur un tapis de celles-ci.



LASERTRIP
Les plus vils d'entre vous sauront l'apprécier...



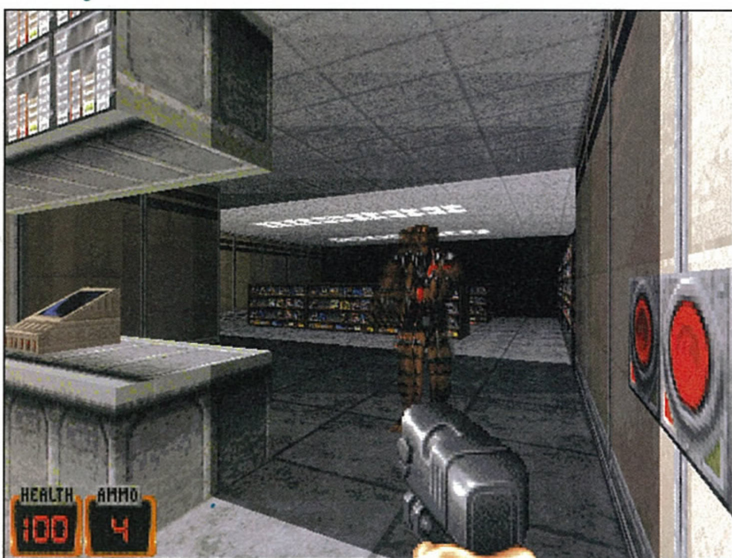
SHRINKER
Le Must, rapetissez vos adversaires et écrasez-les en marchant dessus !



FLAMER
Le lance-flammes vous permet de faire passer votre meilleur faux-prophète de pote au stade de martyr, de le transformer en Ian Palach !



RPG
Ce lance-missiles est le summum de la destruction. Point noir, il laisse des traces. Point fort : on adore ça.



Ces Aliens n'hésitent pas à se téléporter pour vous surprendre.

Bon plan, il est possible d'en envoyer plusieurs, de garnir une pièce d'une dizaine de celles-ci en attendant l'arrivée d'un adversaire. Dans le cas présent, il vaut mieux ne pas rester dans les parages, afin de ne pas devenir la victime de son propre piège. Le RPG va sans doute devenir, dès le début, votre arme de prédilection. Ce lance-missiles transforme en purée n'importe quel Alien de base se trouvant sur son chemin. Point noir, si l'un d'eux vous surprend tout à côté et que vous avez un mauvais réflexe, cela ne pardonne pas. Quant au Flamethrower, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un lance-flammes qui permettra d'assouvir vos plus bas instincts. Le Shrinker est sûrement l'arme qui va marquer le plus les mémoires, car celle-ci permet de faire rapetisser ses adversaires. Il ne reste plus alors, ceux-ci étant réduits à la taille d'un clip de cartouches, qu'à les écraser du pied ! Enfin, finissons cette liste avec ce qu'il y a peut-être de plus vicieux, le Laser-Trip-Bomb, sorte de laser que vous devez apposer au mur. Si un ennemi a le malheur de passer au travers du faisceau, cela déclenche une explosion dont il risque de se souvenir pour un moment.

À l'énoncé de l'attirail que vous retrouverez dans le soft, vous comprendrez aisément qu'il existe de nombreux moyens de s'éclater dans tous les sens du terme.





Même les plus jeunes peuvent se mettre à Duke, puisque vous pourrez désactiver toutes les références à des scènes, hmm... disons chaudes et tout ce qu'il y a de sanglant grâce à l'option "parental lock" et veiller à ce que votre malicieux rejeton ne réactive le mode "adulte" en protégeant le tout par un mot de passe.

Nos amis les monstres

Les ennemis sont dans la même lignée, assez tordants. Si les Assault Trooper ne posent pas de grandes difficultés (malgré leur possibilité de voler à l'aide de jetpack), les autres sont nettement plus retors. De plus, chacun d'entre eux possède ses modes d'attaque différents et ses particularités. Les Assault Captain, version "plus" des Trooper, sont ainsi munis de PHID (Phase Induced Teleporter Device) qui leur permettent de se téléporter, pour le plus souvent réapparaître derrière. Les Pig Cops, parodie flagrante des flics de L.A., sont munis de fusils à pompe et d'armures. Ils n'hésitent pas à sillonner les rues dans un vaisseau de patrouille. Si vous descendez celui-ci, vous pourrez le voir tomber en chandelle et s'écraser. O surprise, son occupant a survécu et vient régler ses comptes. Les Octabrains, sortes de poulpes mutants, lancent des boules d'énergie pure et tout le reste. Au cours des différents niveaux, vous rencontrerez des "slimes" qui vous jaillissent au visage, des Aliens qui se servent eux aussi de lance-flammes.

Vous commencerez ainsi peu à peu à prendre feu, une phase angoissante. Il existe aussi ces sortes d'Aliens juchés sur des sortes de soucoupes et qui s'inclinent pour vous décocher un missile. Bref que ce soit dans les airs ou dans l'air, il y a de l'opposition ! Surtout qu'à cette panoplie vient s'ajouter les boss qui ont le mérite d'être assez impressionnants. Celui du premier niveau vous donnera un bon aperçu des deux suivants puisqu'il faudra lui asséner une rafale assez impressionnante de RPGs pour qu'il ne soit enfin

Les objets principaux



Le Night Vision Goggles vous permet de voir la nuit



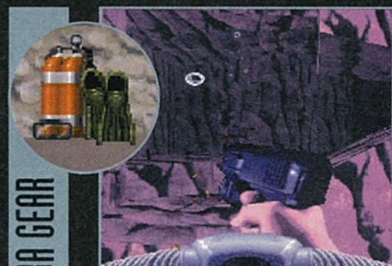
Hologramme



Accélération à 120 % des mouvements



Permet de voler



Permet d'aller sous l'eau

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 2,23 FF mn

3615 ALLGAMES*WIAL

Wial

«FLASH SPECIAL»

Soyez **RAPIDEMENT** informé des dernières **NOUVEAUTÉS** en composant le :

36.68.42.52 2,23 FF mn

Code 990

HORAIRES D'APPEL Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures
Samedi : 10 heures à 15 heures

IBM PC & COMPATIBLES

ALADDIN 3,5	MF 219
AL-QADIM 3,5	**VF 199**
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
BRIDGE CHALLENGER	MF 209
CARLOS 3,5	MF 89
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CIVILISATION 3,5	VF 169
COFFRET DONJONS - SSI - 3,5	**VF 299**
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	VF 199
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 209
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	**MF 129**
CYCLONES 3,5	MF 245
DAWN PATROL 3,5	**VF 299**
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DELTA V. 3,5	MF 175
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	**MF 125**
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 199
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 189
GREAT NAVAL BATTLES + DATA 3,5	169
HARPOON 5,25	MF 79
HEXEN (HERETIC 2) 3,5	MF 329
HIRED GUNS 3,5	MF 89
HOKUM KA-50 3,5	VF 129
INCA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
IRON CROSS 3,5	129
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 299
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
PATRICIANS 3,5	VF 149
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5	VF 279
QUARANTINE 3,5	VF 275
RALLEY 3,5	VF 189
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RED HELL 3,5	**MF 289**
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
RETURN TO ZORK 3,5	MF 89
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	MF 119
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SHADOWCASTER 3,5	MF 89
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
SIM CLASSICS I. 3,5	MF 309
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 199
STUNT ISLAND 3,5	MF 139
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SYSTEM SHOCK 3,5	**MF 269**
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
TIE FIGHTER 3,5	VF 285
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WIZKID 3,5	MF 135
WOLF 3,5	89
WORMS 3,5	VF 229
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

CD ROM PC

3-D ULTRA PINBALL	MF 325
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ACROSS THE RHINE	MF 349
ACTION SOCCER	VF 289
ACTUA SOCCER	VF 299
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	**TEL**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
AIR POWER	VF 349
AIR POWER + TAPIS SOURIS	149
ALBION	**TEL**
ALIENS -A COMIC BOOK ADVENTURE-*	**VF 365**
ALIEN ODYSSEY	VF 285
ALIEN TRILOGIE*	**MF 329**
ALIEN VIRUS	**TEL**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 109
ALLIED GENERAL -WIN-	MF 349
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 319
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
ANGEL DEVOID*	**VF 349**
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 399
ARENA 2 -DAGGERFALL-	**TEL**
ARMORED FIST	MF 249
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	**TEL**
ATTACK STACK (9 CD)	269
BAD MOJO	**TEL**
BALDIES	**TEL**
BATTLE BUGS	VF 219
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	**TEL**
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERMUDA SYNDROME *	**VF 349**
BIG RED RACING	**TEL**
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BRAIN DEAD 13	VF 299
BREAKTHRU	MF 129
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	199
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 309
CASINO DE LUXE	MF 289
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 149
CHAOS CONTROL	VF 289
CHAOS ENGINE	MF 195
CHRONOMASTER	**MF 289**
CIVILIZATION II	**TEL**
CIVNET	**VF 299**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	**VF 159**
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 229
CONGO*	**VF 329**
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD	**TEL**
CONSPIRACY	VF 99
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	179
CRUSADE *	**VF 349**
CRUSADER : NO REMORSE	VF 259
CYBERIA	269
CYBERIA II	**TEL**
CYBERMAGE	MF 359
CYBER SPEED	VF 349
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 99
D	**VF 339**
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	**VF 119**
DAWN PATROL	MF 129
DEFCON 5	**TEL**
DELTA V	MF 139
DESCENT	MF 279
DESCENT II	**TEL**
DESERT STRIKE	169
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS EX MACHINA*	**VF 299**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	**99**
DOOM II	VF 359
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	**VF 139**
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	**MF 119**
DUKE NUKEM 3D*	**VF 299**
DUNE	**VF 139**
DUNE II	**VF 139**
DUNGEON KEEPER *	**VF 419**
DUNGEON MASTER II	**VF 289**
DUST -WIN-	**TEL**
EARTHSIEGE II -WIN 95-	**TEL**
EARTH WORM JIM 1 + 2*	**MF 299**
EARTH WORM JIM -WIN 95-	MF 279
ECSTATICA	MF 179
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	129
EXTREME GAMES	**TEL**
EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II*	VF 349
FADE TO BLACK	**VF 299**
FANTASY GENERAL	**TEL**
FAST ATTACK -SIERRA-	**VF 289**
FATAL RACING	MF 289
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 349
FIGHTER DUEL	MF 299
FIGHTER WING	MF 319
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP *	**MF 349**
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	MF 139
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.	**VF 299**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	**VF 279**
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II*	**VF 399**
GADGET -WINDOWS-	335
GENDER WARS	**TEL**
GENESIA	**VF 139**
GOBLINS	MF 259
GOBLINS 3	VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 199
GRAND PRIX MANAGER	VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES 4	349
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD BALL 5	349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	**VF 359**
HEIMDALL II	VF 149
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 219
HERETIC SHADOW OF THE SERPENT RIDER	**TEL**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 339
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299
HEXEN DEATH	**TEL**
HI-OCTANE	**VF 189**
ICE & FIRE	**TEL**
INDIANA JONES IV	**VF 119**
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	149
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	MF 179
KINGDOM O'MAGIC	**TEL**
KING'S QUEST VI	MF 129
KING'S QUEST VII	**VF 259**
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR*	**VF 349**
LABYRINTH OF TIME	**MF 119**
LANDS OF LORE	MF 129
LASER MATCH RACING	**TEL**
LEMMINGS 3D	MF 349
LES GUIGNOLS DE L'INFO	VF 365
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOCUS	MF 309
LORDS OF MIDNIGHT 3	**VF 299**
LOST EDEN	VF 249
LOST IN TIME 1 + 2	VF 129
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 175
MADDEN NFL 96	**TEL**
MAGIC CARPET 2	VF 289
MANIC KARTS	**MF 189**
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA-	VF 209
MASTER PIECE COLLECTION -SSI-	299
MASTER OF MAGIC *	**VF 169**
MASTER OF ORION II	**TEL**
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MEGAPAK 3 (12 CD)	**259**
MEGA RACE	MF 139
MEGARACE II	**TEL**
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 119
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MIRAGE -WIN-	**289**
MISSION CRITICAL*	MF 329
MONKEY ISLAND 2	**VF 119**
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 269
MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	VF 279
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	MF 289
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	**VF 355**
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	**MF 99**
NHL HOCKEY 96	MF 389
NHL HOCKEY 95	MF 325
NHL POWERPLAY 96	**TEL**
NOCTROPOLIS	VF 129
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PACIFIC ISLAND	MF 149
PANZER GENERAL II -WIN-	MF 349
PERFECT GENERAL II	**199**
PERFECT PINBALL	MF 179
PGA 486 + FIFA SOCCER + F1 GRAND PRIX	MF 299
PHANTASMAGORIA	VF 439
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PINBALL ILLUSIONS	MF 265
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST SWAT	MF 385
POOL CHAMPION	**TEL**
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	MF 169
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PROJECT NOMAD	MF 239
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	MF 369
PSYCHOTRON	**MF 299**
PSYCHO PINBALL	VF 299
QUARANTINE	**MF 129**
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RAVEN PROJECT	MF 279
RAYMAN	**VF 289**
REBEL ASSAULT	VF 199
REBEL ASSAULT 2	MF 365
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST	**VF 319**
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 149
RIDDLE OF MASTER LU	VF 329
RIPPER	**TEL**
RISE 2	**MF 339**
RISE OF THE ROBOTS II	**TEL**
ROAD WARRIOR	MF 139
ROBOCOP 3	**MF 139**
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M*	**VF 349**
SAM & MAX	VF 159
SCREAMER	MF 249
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 289
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 299
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	VF 359
SHANNARA	MF 329
SHELLSHOCK*	**MF 279**
SHIVERS	VF 349
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER	TEL
SILENT STEEL	VF 319
SILENT THUNDER	**TEL**
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN	**VF 359**
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIM ISLE*	**VF 335**
SIMON THE SORCEROR II	VF 299
SIM TOWER	**VF 329**
SLIPSTREAM 5000	MF 239
SPACE BUCKS -WIN-	**TEL**
SPACE HULK	MF 109
SPACE QUEST 6	VF 345
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACESHIP WARLOCK	**MF 269**
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	**MF 239**
STARDUST SUPER EDITION	MF 139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 129
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	VF 339
STONEKEEP	**VF 355**
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	**MF 239**
SUKHOI SU-27 FLANKER*	**VF 359**
SUPER KARTS	VF 149
SUPERSKI PRO	**MF 129**
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	**139**
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
TERMINAL VELOCITY	229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-	MF 329
TERRA NOVA	**TEL**
TEKWAR	**MF 259**
TFX	**MF 139**
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	**VF 299**
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARK EYE	**VF 349**
THE DIG	VF 375
THE HIVE -WIN 95-	**MF 299**
THEIR FINEST HOUR	MF 159
THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	VF 329
THE MUMMY	**TEL**
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	149
THIS MEANS WAR	309
THORIN'S PASSAGE	VF 359
THUNDERSCAPE -SSI-	VF 349
TIE FIGHTER COLLECTION	MF 349
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 329
TILT	MF 259
TOP GUN -MICROPROSE-	**MF 349**
TOWER	**TEL**
TRACK ATTACK	**TEL**
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
TWISTED METAL	**TEL**
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	VF 219
UNIVERSE	MF 119
URBAN RUNNER -LOST IN TOWN-*	**VF 399**
US NAVY FIGHTER GOLD	VF 399
VIRTUA CHESS	VF 299
VIRTUAL CHESS -WIN 95-	VF 309
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 289
VIRTUAL POOL	MF 349
VIRTUAL SNOOKER	**TEL**
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WACKY WHEELS	119
WARCRAFT	MF 349
WARCRAFT II	MF 349
WARGAME COLLECTION -SSI-	299
WARHAMMER *	**VF 359**
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	**TEL**
WETLANDS	MF 259
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	VF 419
WING NUTS	**TEL**
WIPE OUT	MF 299
WITCHAVEN	MF 299
WORMS	VF 279
WRESTLE MANIA	**TEL**
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	**VF 299**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORRO	**MF 199**

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT *PC-MAC*	VF 229
ANAL ASIAN 2 *PC-MAC*	MF 199
BABES ILLUSTRATED *PC-MAC* (CDI A. MPEG)	MF 199
BETTY PAGE *PC-MAC*	VF 269
BIKES & BABES *PC-MAC*	MF 239
DANGEROUS CURVES *PC-MAC*	MF 239
DAYDREAMS *PC-MAC*	MF 199
DEBORAH MANGA *PC-MAC*	MF 309
DIVA X ARIANA	MF 299
DRAGHIXA INTERACTIVE	329
GIRLS WILL BE GIRLS *PC-MAC*	159
HARD SHOW GIRLS	VF 219
INTERVIEW DE PAULINE	VF 299
LA BLUE GIRL 2	MF199
LA VILLA *PC-MAC*	VF 299
LES FILLES DE MIKE ANCHER *PC-MAC*	MF 199
LES FILLES DE ALDO BERGMAN *PC-MAC*	MF 199
MAD PARADOX	MF 199
NIPPON OBSESSIONS *PC-MAC*	MF 219
OBSESSIONS CACHEES VIDEO	MF 219
PARIS NU 1900 B.E. *PC-MAC*	MF 339
PARIS X 1900 B.E. *PC-MAC*	MF 339
PASSEPORT X ... BUDAPEST	VF 249
QUASIMODO	MF 269
STRIP POKER PRO	VF 259
TABATHA INTERACTIVE *PC-MAC*	299
TABOO 12 *PC-MAC*	MF 199
VIRTUAL SEX SHOOT	MF 279
VIRTUAL VALERIE 2	MF 289
VIRTUAL VIXENS 2 *PC-MAC*	MF 179
VIRTUALLY YOURS 2	MF 249
WET DREAMS	MF 159
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE *PC-MAC*	399

EDUCATIFS ET CULTURELS

ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CEZANNE CD PC MAC	**129**
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
EN COMPAGNIE DES BALEINES CD PC	279
FOU DE FOOT CD PC	**259**
GALILEE CD PC	319
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	**299**
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	**299**
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES ANNEES MITTERAND CD PC	259
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC	279
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
REQUINS ! CD PC	279
RODIN CD PC MAC	335
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	**149**
VERMEER CD PC	329

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2 -THRUSTMASTER-	1149
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	999
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	279

AMIGA

1869 A1200	MF 85
ALADDIN A1200	VF 129
ALIEN BREED 3D A1200	MF 249
ALIEN BREED TOWER ASSAULT A1200	MF 129
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
BENEFACTOR	MF 59
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
DAWN PATROL	315
DESERT STRIKE	129
ELFMANIA	MF 89
FIFA SOCCER A1200	VF 139
FOX COLLECTION	MF 99
HEIMDALL II A1200	VF 169
HIRED GUNS	MF 59
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
JAMES POND III A1200	MF 59
JUMP COLLECTION	MF 99
K240	MF 139
KICK OFF III A 1200	VF 285
LE ROI LION A1200	VF 135
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OVERLORD	VF 255
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWERMONGER	149
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96	**VF 239**
SIM LIFE (1,5 MB)	MF 65
SIM LIFE A1200-4000	MF 75
SOCCER KID	139
SPERIS LEGACY A1200	MF 239
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	129
THEME PARK A1200	VF 139
TOTAL CARNAGE	MF 49
VIROCOP	**MF 169**
WAXWORKS	VF 89
X-MAS LEMMINGS 94	MF 55
ZOOL II	MF 99

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT **France : 31 F → Livraison 24/48 h**

DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom..

Adresse..

...................................Tél :..............................

Code postal..........................Ville.....................................

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

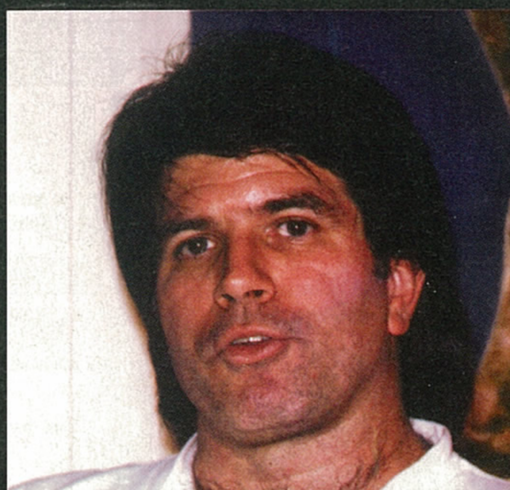
❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./...... Signature obligatoire..........................

JOYSTICK 04/96



Entretien avec Greg Malone, "producer" de Duke Nukem 3D

Joy : Sur quels aspects du soft vous êtes-vous concentré durant le développement ? Améliorer le Build Engine ? Le Game-play ? L'environnement ? Quels étaient vos objectifs lorsque celui-ci a commencé ?

Greg : Nous nous sommes constamment concentrés sur l'amélioration du Build Engine, à la fois pour le rendre plus rapide mais aussi pour y ajouter des effets spéciaux et bien d'autres choses. Parallèlement, nous avons essayé de rendre le monde de Duke Nukem 3D et ses personnages le plus intéressant possible. Nous avons passé beaucoup de temps au design des niveaux, afin que le tout soit fluide et que le plus possible de gens, quelle que soit leur machine, puisse avoir accès au jeu. L'objectif à long terme étant de faire que D3D soit "cool" et au top.

Joy : Peux-tu nous donner un bref historique de D3D ? Quand le développement a-t-il débuté ?

Greg : D3D est né il y a certainement quelques années, lorsque Todd Replogle et Allen Blum ont développé Duke Nukem et Duke Nukem II, la série originale. Dans ces jeux, ils ont défini quelle était la personnalité de Duke, son attitude aussi bien que l'histoire, à savoir sa lutte contre les "bad guys" dans l'univers tout entier. Quant au développement, il a débuté au début 94, quand la première version du Build Engine est apparue grâce à Ken Silverman, le programmeur et designer du Build. Je suis devenu le producteur officiel plus tard, dans l'année, après que Todd, Allen et Ken aient défini quelles seraient les bases fondamentales du jeu. L'année suivante, nous nous sommes attachés à toujours améliorer et débugger le programme, à la réalisation graphique des personnages. Par la suite, il nous a fallu construire et reconstruire les niveaux pour enfin y ajouter une bande-son.

Joy : Combien de personnes ont travaillé sur D3D ?

Greg : L'équipe principale est composée de Todd Replogle, qui a fait le programme principal, Ken Silverman qui s'occupait du Build Engine, Allen Blum et Richard Gray pour les niveaux, Chuck Jones pour les modèles 3D, Dirk Jones au management et au graphisme, ainsi que James Storey, Steve Hornback et quelques autres. Bobby Prince (célèbre depuis Doom) a fait la musique et les bruitages avec Lee Jackson, qui est l'auteur du thème musical principal du jeu. Quant à moi, je suis producteur et directeur. Enfin, Georges Broussard est l'"Executive Producer". De plus, pas mal d'autres personnes ont apporté leur support et participé à la programmation ou autres. Nous avons aussi utilisé 35 bêta-testeurs.

Joy : Au niveau 3, si je me rappelle bien, on peut voir un Space Marine de Doom mutilé. Est-ce que c'est une innocente blague ou une façon de dire que votre jeu "tue" Doom ?

Greg : Ce n'est pas si innocent, eh oui, il y a un message (rires).

Joy : Avec l'ambiance de D3D, il semble que vous soyez fan de Comics Books et d'univers futuristes. J'ai aussi vu quelque part que vous pensiez faire un autre jeu dans un Los Angeles du futur, une sorte de "Judge Dredd", est-ce vrai ?

Greg : Totalement ! Nous allons souvent voir des films d'action ou de science-fiction en groupe. Nous regardons aussi beaucoup de vidéos sur ces thèmes. Dans un autre genre, notre programme de télévision favori, celui que nous regardons chaque jour dans nos bureaux, se déroule à 18h30, et c'est "les Simpsons" qui a d'ailleurs pas mal compté pour le côté humour de Duke. Nos prochains jeux continueront à être dans la même optique...

Joy : Peut-on imaginer que vous allez continuellement améliorer le Build Engine en vue d'un Duke Nukem 4, ou allez-vous repartir à zéro en développant un nouveau moteur ?

Greg : Notre projet est de faire une suite de D3D qui s'appellera Duke Nukem 3D Part Deux en utilisant le Build. Après ça, nous avons l'intention d'utiliser le 6D Engine que nous développons actuellement.

Joy : De plus en plus d'éditeurs sortent d'abord leurs produits commercialement, et ensuite font une version shareware. Je pense notamment à Warcraft 2 et Command & Conquer. Pensez-vous adopter la même attitude ?

Greg : Le modèle Apogee est une formule qui a fait ses preuves. Le shareware en premier, puis la version commerciale. Cela permet de maintenir des liens forts avec la communauté "online".

Joy : Le shareware est une bonne façon de commencer pour les petites structures, mais des boîtes comme la vôtre et Id sont devenues des "grands". Pensez vous que le shareware ait toujours de beaux jours devant lui ?

Greg : Oui et plus encore, c'est la vague du futur (traduction littérale). Essayez avant d'acheter, il n'y a pas de meilleure et plus attrayante façon d'atteindre les consommateurs.

Joy : Avez-vous vu Quake ? Si oui, que pensez-vous du jeu ?

Greg : Excepté par le biais de photos d'écrans, je n'ai personnellement pas eu l'occasion de le voir, mais d'autres sont allés dans les bureaux d'Id et l'ont vu. Il semble que la technique utilisée soit impressionnante et que les effets de lumière soient superbes. Par ailleurs, le monde manque de détails et les personnages sont limités à 200 polygones. Toutefois, le jeu devrait être intéressant. La réponse à tout ceci, pour Apogee/3D Realms, sera le Prey Engine qui battra le moteur de Quake sur beaucoup de points. Mais nous sommes toujours prêts à tirer notre chapeau aux gars d'Id, nous avons une longue histoire commune.

Joy : Après le développement d'un jeu tel que Duke, vous devez avoir pas mal d'anecdotes à raconter ?

Greg : Voyons voir... Un de nos graphistes est tombé amoureux fou de l'actrice Winona Ryder. Un de nos designers de niveaux est tombé amoureux fou de l'actrice Alicia Silverstone. Todd s'est retourné avec sa Dodge Viper plusieurs fois. Les Simpsons nous ont bien fait rire quand les temps étaient durs. Nous avons mangé des tonnes de pizzas, de tacos, de buritos et de bouffe chinoise. Nous sommes devenus complètement accros aux confiseries du Starbucks Coffee. Nous avons eu de la pluie, de la neige, des tornades et plein de coupures de courant. Nous avons joué des centaines d'heures à Duke en réseau, et nous avons bien ri quand et où nous le pouvions !

terrassé. Super-armes, super-monstres, que reste-il ? Les objets, bien sûr.

La aussi, si l'on retrouve les classiques medikits et autres munitions, certains d'entre eux apportent au soft une dimension toute particulière. L'utilisation et la durée de chacun de ceux-ci est reflétée par un pourcentage avec lequel vous devrez jongler. On commence par les Steroids qui permettent d'accélérer sa vitesse version 1000% en passant par le génial Holo-Duke qui lui fait apparaître un hologramme. L'animation lorsque l'on voit un ennemi sous l'emprise de stéroids est assez impressonnante. Avec un hologramme, vous imaginez aisément ce qui peut se produire : un ennemi essaye de vous surprendre et vous aperçoit en plein milieu d'une pièce. Sûr de son coup, il envoie une volée de missiles. Manque de bol, il s'agissait d'un hologramme et première possibilité : la déflagration des coups n'a pas manqué de vous avertir de ce qu'il se passait. Mieux, vous l'attendiez dans un coin et maintenant que ce dernier s'est dévoilé, c'est à votre tour de l'avoiner. Bref, l'hologramme est le summum du piège vil. D'autant plus qu'avec l'habitude, des stratégies encore plus vicieuses peuvent se développer.

En réseau, préparez vos stratégies !

Après un temps, vous remarquerez qu'un hologramme tourne sur lui-même sans effectuer d'autres actions. Un bon moyen de surprendre un adversaire averti de votre utilisation massive des hologrammes ! Le coup du faux-hologramme, où vous agissez de manière similaire et où votre adversaire se fait berner en ne vous tirant pas dessus est un must ! Essayez, vous comprendrez. Parmi les autres objets, on retrouvera aussi le jetpack qui permet de voler et ainsi d'atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles. C'est aussi une excellente façon de prendre des raccourcis. Enfin, les lunettes de vision de nuit font plutôt gadget comparées aux possibilités offertes par les holo-duke et les steroids mais elles peuvent cependant, dans le cas où vous vous trouvez dans des tunnels, vous sortir de situations périlleuses. Notez également l'existence du scuba-gear pour aller sous l'eau. Il permet d'éviter qu' au bout d'un certain temps passé sous l'eau, vous encaissiez des dommages.

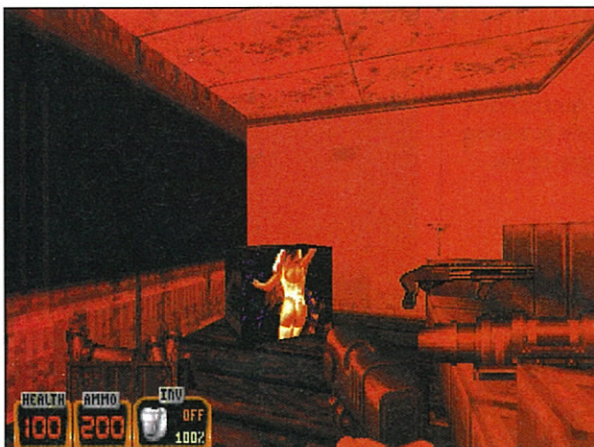
Tout ceci j'espère vous donnera une bonne impression de la richesse que l'on retrouve dans Duke Nukem.

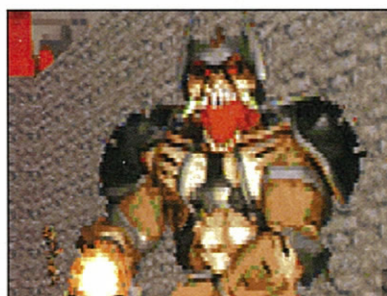

À certains endroits, des lasers vous barrent l'accès.


Vous pourrez vous voir dans le miroir, mais aussi voir ce qui arrive derrière vous.


Dans le deuxième niveau, vous pourrez même jouer au billard !


Oupps... s'cusez !





En mélangeant le tout (armes, monstres, objets), vous comprendrez la multitudes de situations que peut nous offrir le soft dès que l'on se plonge dedans. Pourtant, je n'ai pas l'impression une seule seconde de vous avoir parlé du soft car franchement ce qui TUE reste l'environnement, l'interaction avec les décors.

La réalisation est magnifique. On y retrouve de multiples effets de lumière, mais surtout beaucoup d'événements. Vous pourrez ainsi voir l'écran s'agiter dans tous les sens suite à un tremblement. Une explosion et une partie du décor s'envole. Une bande de pig cops surgissent. Dans un niveau, vous pourrez même provoquer la destruction d'un immeuble entier !!! A partir d'un moment, vous êtes capturé, et les Aliens se saisissent de tout votre attirail, vous commencez le niveau suivant sur une chaise électrique !! Dans un autre, des grues sont occupées à transférer des fûts vers les étages supérieurs. Un seul moyen d'y accéder : se faire attraper par celles-ci. Un rayon "rapetisseur" permet de vous engouffrer dans une faille. Et là, vous pouvez voir des rats décamper à votre approche. À un moment, vous voyez des femmes emprisonnées dans des cocons : lorsque vous vous approchez, elles s'exclament : "Kill me !". Au cours du premier niveau, vous ouvrez une porte dans les toilettes, et vous surprenez un Alien en train de satisfaire ses besoins ! Ces exemples sont nombreux, et vous en retrouverez une quantité effarante. Parmi les interactions possibles, vous pouvez briser virtuellement n'importe quelle glace, lumière, néon, poubelle. Bref, c'est la totale côté destruction. L'équipe de 3D Realms a réussi

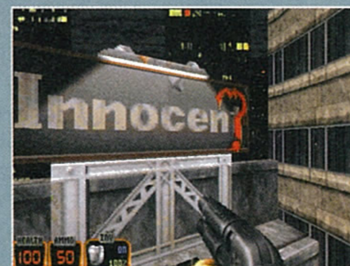
Ma devise : un bon programme télé, un Martini Dry et une arme efficace !

Ces grues se saisissent des corps des Aliens morts. Un peu plus haut, vous trouverez des fours ; et en réseau, il est carrément possible d'y enfermer quelqu'un !



Les références

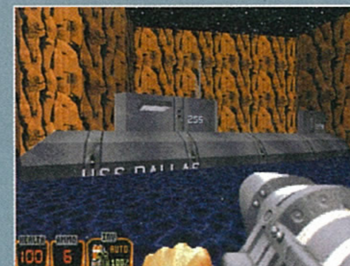
D3D est bourré à craquer de références cinématographiques ou de clins d'œil. Après avoir complété quelques niveaux, aucun doute que, jeu dans le jeu, vous vous mettrez à les explorer pour répertorier celles-ci. En attendant, en voici quelques-unes.



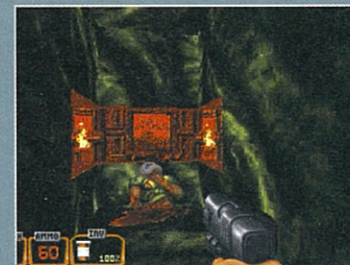
O.J SIMPSON
Une affiche pas si innocente que cela, puisqu'en fait il s'agit d'un prétexte, pour les concepteurs, pour faire connaître leur opinion quant au verdict du procès d'O.J Simpson.

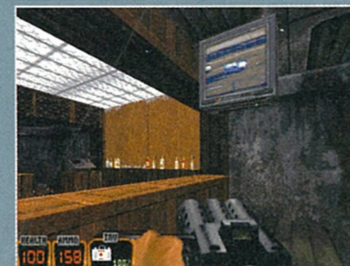

JENNY
Tiens, 867-5309... un numéro de téléphone inscrit sur les toilettes ? Non, il n'est pas choisi au hasard : il s'agit d'une référence à un tube des années 80 aux States : "Jenny" de Tommy Tutonne.


ALIEN
Cette femme emprisonnée ne peut que faire penser à l'œuvre de Ridley Scott. D'autant plus que l'on peut l'entendre prononcer, ultime référence : "Kill me !"



À LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE
Cette fois, voici une référence à Tom Clancy, puisque le sous-marin a pour nom celui du livre : l'"U.S.S. Dallas". Photo : Clancy


DOOM
À l'intérieur de la chapelle, une pièce secrète avec un tronc de Space Marine agonisant. Un message là-dessous ? Reportez-vous à l'interview de Greg Malone pour le découvrir...


O.J SIMPSON
Dans un bar, une télé allumée, et devinez quoi ? On peut voir la Ford Bronco d'O.J. Simpson devenue célèbre après la très médiatisée course-poursuite avec la police, la fameuse "Bronco Chase"

Vous pouvez également créer vos propres niveaux

REMARQUES

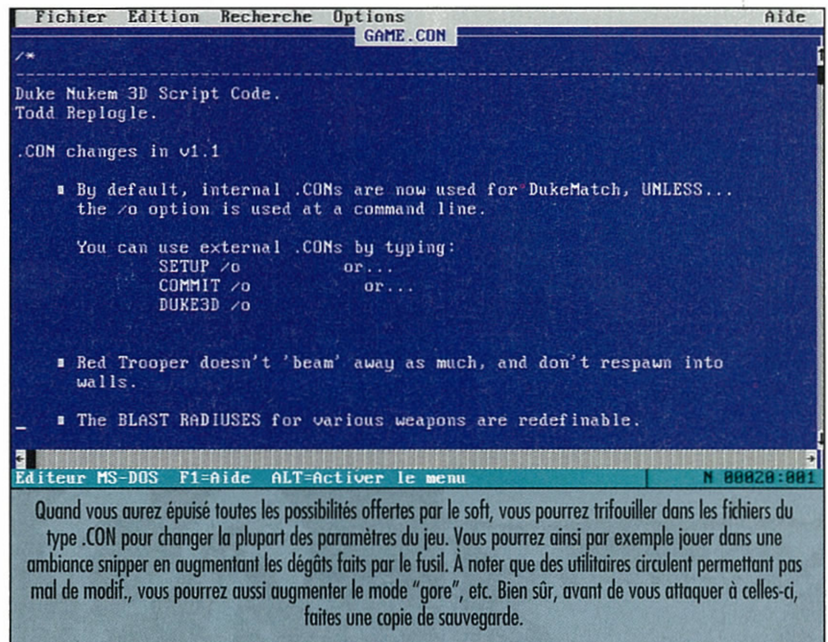
Histoire de faire de ce jeu un produit vraiment complet, le CD-ROM comportera également les versions 1 et 2 complètes de Duke Nukem. Bon plan, non ?

incontestablement une fantastique prouesse, mais le top reste la bonne dose d'humour qui imprègne ce jeu.

Une réalisation hallucinante !

Lorsque vous détruisez les toilettes, vous pouvez vous abreuver d'eau pour regagner des points de vie. Mieux, pas besoin de tout blaster. Vous pouvez les utiliser et entendre Duke s'exclamer : "It's better" et regagner ainsi 10 points de vie. Chaque niveau possède son lot de caméras de surveillance qu'il vous est possible d'utiliser. Vous pourrez ainsi essayer de localiser un adversaire ou vous rendre compte de ce qui vous attend un peu plus loin. Il est même permis de poser une "pipe-bomb" ou un tapis de celles-ci, de se servir d'une caméra et d'attendre le passage d'un de vos ennemis pour initier la détonation. J'allais oublier, vous pouvez éteindre et allumer les lumières, et mieux (ou du moins plus expéditif) tirer dans les néons pour rendre tout sombre. Même les bugs dans le jeu sont sidérants de génialité (terme déposé). Vous pouvez ainsi éteindre une pièce en vous mettant derrière l'endroit où se trouve un interrupteur. Autant dire que le maître-mot, lorsqu'on se lance dans l'énumération des possibilités offertes par Duke, est la profusion. Bien sûr, vous vous verrez dans les miroirs que vous pouvez aussi faire voler en éclats !





Quand vous aurez épuisé toutes les possibilités offertes par le soft, vous pourrez trifouiller dans les fichiers du type .CON pour changer la plupart des paramètres du jeu. Vous pourrez ainsi par exemple jouer dans une ambiance snipper en augmentant les dégâts faits par le fusil. À noter que des utilitaires circulent permettant pas mal de modif., vous pourrez aussi augmenter le mode "gore", etc. Bien sûr, avant de vous attaquer à celles-ci, faites une copie de sauvegarde.

Côté technique, vous pourrez jouer dans de nombreuses résolutions que ce soit en VGA (320*200, 320*400) et en S-VGA (640*480,800*600) . Ce dernier mode, pour peu que vous disposiez d'une carte vidéo qui booste, est superbe. Il vous faudra cependant vous servir d'Univbe pour que le tout devienne encore plus rapide. À noter qu'il existe une petite contrainte pour les pos-

Apogee, des pionniers...

L'histoire débute sous le nom d'Apogee Software Productions en 87 avec le lancement de Kingdom Of Kroz. Scott Miller et Georges Broussard, la direction bicéphale de la société, sont parmi les premiers à avoir appliqué le concept du shareware au monde du jeu. Pour la petite histoire, Apogee est au départ le nom du groupe de rock de Scott Miller dans lequel il jouait de la batterie, en 82. Aujourd'hui, Apogee a largement dépassé le stade de l'artisanat, puisque la société, qui a sorti pas moins de 32 jeux, comprend désormais 40 personnes à plein temps plus 50 collaborateurs extérieurs. Mais ce que l'on a peut-être trop tendance à oublier, c'est que c'est en grande partie grâce à eux que l'on a pu rester un jour scotché à Doom. Scott Miller rencontre en effet une équipe de programmeurs en 90. On les retrouvera plus tard sur la scène micro sous le nom d'Id Softwares. Il parvient alors à les convaincre de faire un jeu pour Apogee en diffusion shareware. Wilburn, Romero et les autres ne croient pas du tout en ce mode de diffusion, ils demandent a Miller la somme de 3 000$ (au cas où). Scott Miller la leur donne, ils forment alors Id et créent Commander Keen. Scott parvient à les convaincre de s'investir à fond sur le moteur 3D sur lequel ils tâtonnaient. La suite, vous la connaissez, Castle Wolfenstein 3D voit le jour. Avec le succès, Id décide de voler de ses propres ailes. Cependant, même si cela peut vous sembler étrange, sachez que les deux sociétés ont gardé de bonnes relations et qu'ils se font souvent des bouffes ensemble, ou encore des parties de paintball (on imagine aisément des parties en réseau aussi). N'en doutez donc pas, les gars d'Apogee sont des pionniers.

D'après les propos tenus par Scott Miller, on serait plutôt enclin à croire que la phase ascendante d'Apogee n'est pas terminé (NDLR : tsst... laissez passer une aussi belle occasion de faire un jeu de mots avec Apogee... quelle déception !). Ils ne croient pas du tout aux jeux basés sur la vidéo en Full Motion, et tout ce qui est lié aux stars d'Hollywood. Apogee "ne gaspillera jamais son temps sur les soi-disants films interactifs". De plus, leur politique est d'abandonner la perspective de faire une suite d'un soft qui n'a pas connu la reconnaissance des joueurs. Voilà qui peut sembler on ne peut plus normal, et pourtant, ce n'est pas la philosophie de tous les éditeurs. Tenez, on nous a bien concocté une suite de Windows 3.1 (je sais, elle était facile !). À ce propos, sachez que Duke Nukem 3D devrait être leur dernier jeu sous DOS (aargh !), et qu'Apogee se lance à fond dans la vague des doom-like : leurs prochains jeux utilisant eux aussi le Build Engine seront Shadow Warrior et Alien Bloodsport. Dans le premier, vous incarnerez un ninja qui doit éliminer les adeptes d'un culte démoniaque, alors que le second reprendra le thème de l'horreur. La prochaine évolution devrait être l'adoption d'un nouveau moteur pour le développement de Prey, mais nous aurons le temps d'en reparler...



Duke Nokem 3D s'apprête à devenir un produit planétaire, si l'on en juge par ce qui est paru dans un journal australien à l'occasion de la Saint-Valentin.

SECRET MISSION



«JEF4... STOP... RDV en Opalie, Hôtel du Lotus Noir... Stop... Vous trouverez les documents à l'endroit habituel... Stop... Votre contact sera sur place... Stop... Restez sur vos gardes... Stop... Mission Top Secret»

L'évolution selon Duke Nukem*



1991 PÉRIODE JURASSIC | 1993 PÉRIODE MÉDIÉVALE | 1996 PÉRIODE MODERNE

(*) Extrait du "Petit Illustré d'évolution darwino-nukéenne à l'usage des familles

Au cours d'une partie, vous pourrez changer de mode et voir Duke de dos. Nettement moins jouable, ce dernier a le mérite d'offrir la vue d'écrans assez impressionnants.



INTERET 95%

+ TOUT

- RIEN

TECHNIQUE 92%

sesseurs d'ATI Mach64, puisque ceux-ci devront utiliser m64vbe.com au lieu d'Univbe. Tiens, pendant que l'on aborde les problèmes, pour le 0,1 % d'entre vous qui possédez un NextGen : sachez qu'il vous faudra un émulateur pour faire tourner Duke (le Q87 Floating Point Emulator). Mais tout ceci, c'est pour la version officielle, car l'équipe, je le répète, a pondu un soft totalement reconfigurable, et en trifouillant dans les fichiers .con, vous pourrez atteindre des résolutions telles 1024*768, 1200*1024 et 1600*1200 ! Autre détail, le soft offre également la possibilité d'afficher des modes 3D, soit par superposition d'une trame bleue et rouge, soit dans un mode spécial pour les possesseurs de Crystal Eyes. Nous ignorons toutefois si ces modes 3D seront conservés pour la version finale. Quoi qu'il en soit, nice try ! Comme d'habitude, le soft prend une tout autre dimension lorsque l'on y joue en réseau.

À deux, c'est carrément inégalé, les "pipe-bombs", l'usage des caméras de surveillance, tout est génial ! Vous pourrez ainsi vous éclater jusqu'à huit en réseau, ou vous affronter par "serial" ou par "modem". Là encore, pas mal d'options, puisque vous pourrez choisir de voir l'arme de votre adversaire (elle apparaîtra au-dessus de lui), jouer en mode "co-opération", en "duke-match" (l'un contre l'autre), avec ou sans les monstres, etc. Il est aussi possible de sortir de la perspective hexagonale et d'affronter des joueurs du monde entier en jouant via Internet par l'intermédiaire de Kali ou de Best.

En mode "solo", sachez aussi qu'il existe quatre niveaux de difficultés. Autre précision, nous avons testé le soft sur une version qui n'était pas 100 % définitive, ce qui explique que deux-trois écrans peuvent être appelés à varier. Le nombre définitif de niveaux n'est, pour l'instant, pas encore bien défini (on nous en promet aux alentours de 28). Quoi qu'il en soit, attendez vous à encore plus d'ajouts délirants ! La version définitive sera livrée avec les deux premiers volets de la saga Duke Nukem, et vous devriez retrouver cinq autres démos des softs d'Apogee. Vous pourrez également créer vos propres niveaux, puisqu'un éditeur de niveaux sera intégré, qui vous renseignera sur la durée de vie du tout. Bref, c'est musclé !!

À noter que vous avez aussi la possibilité, à l'image de Doom, de sauvegarder vos plus épiques parties sous la forme de démos. Tiens, petite info au passage, l'équipe de 3D Realms s'attelle pour le moment à la finition de la version définitive ; ils vont signer bientôt des accords pour que le produit soit aussi porté sur Macintosh et PlayStation. Nous ignorons toutefois encore si ces conversions seront le fait de 3D Realms... mais bon, c'est déjà assez d'enfer comme ça. Surtout que, comme nous l'a dévoilé Greg Malone, peu de temps après, ils devraient se lancer sur le développement de Duke Nukem 3D Part Deux.

Difficile de faire une conclusion à propos de ce soft sans passer par un long chapitre d'éloges. 3D Realms a carrément produit un jeu quasi parfait à 99,9 %. La seule remarque que l'on pourrait émettre concernant ce soft est l'impossibilité de voir au travers de l'eau, mais là encore, il faut vraiment être maniaque puisque ça n'est pas dû aux limitations du Build Engine, mais à celles de nos machines. Ils auraient pu en effet ajouter cette possibilité, mais nos bécanes n'auraient pas suivi. Vous l'avez sûrement compris : à propos de ce soft, j'en suis au niveau 0 question reproche. D'habitude, il y a toujours un petit truc. Là rien, le néant. N'en doutez pas, ce soft est indispensable, génial, et le fait que l'on puisse tout reconfigurer (rajouter plus de sang, par exemple) est sidérant. Oubliez tout le reste, et en avant !

EDITEUR : US Gold • DISTRIBUTEUR : US Gold • CONFIG MINI : 486Dx2/66, 8 Megs • CONFIG CONSEILLE : 486Dx2/66 (Pentium), 16 Megs

Duke Nukem 3D est un pur chef-d'œuvre qui désintègre tout ce qui existait précédemment dans la catégorie des Doom-like. Totalement génial en réseau ou en solo, c'est le nouveau leader incontestable en la matière, LE soft du moment, IN-DIS-PENSABLE !



Il existe des caméras de surveillance disséminées dans tous les niveaux. Vous pourrez vous en servir pour repérer vos adversaires, mais aussi pour déclencher des "pipe-bombs" à distance.

PAR STÉPHANE QUENTIN (TECHNIQUE)

JOUER EN



Il est des occasions qu'il ne faut pas rater, et la folie Duke Nukem qui a saisi la rédac en est une. Chacun sur son PC loin des autres, ce n'est franchement pas notre truc. Le jeu à plusieurs est une merveille, mais encore faut-il savoir comment faire et que choisir : Null Modem, réseaux, Internet ?

RÉSEAUX

Qu'on arrête de prétendre que l'informatique risque de tuer les relations humaines ! Une petite partie en réseau rapproche beaucoup plus qu'une séance passive – même commune – de télévision, d'autant que si vous pouvez vous affronter, de nombreux jeux proposent des modes coopératifs, à deux ou en équipes. Et ça, rien de tel pour créer la plus surchauffée des ambiances.

Si vous n'avez pas les moyens de réunir plusieurs machines dans la même pièce, même ponctuellement, vous pouvez aussi vous tourner vers le jeu via Modem. Profitez-en alors pour goûter aux joies d'Internet. Vous perdrez certainement quelques heures à tourner en rond, comme chacun d'entre nous à ses débuts, mais vous y découvrirez une source inépuisable d'informations. Échange de tuyaux et affrontements en direct par-delà les frontières pour le prix d'une communication locale, voilà de quoi blanchir plus d'une nuit.







LE RÉSEAU LOCAL

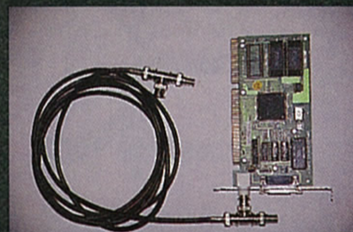
Se connecter avec une ou plusieurs autres machines réparties dans un périmètre de quelques dizaines de mètres, c'est ce qu'on appelle créer un réseau local. À partir du moment où chacun peut s'asseoir devant un ordinateur, tout n'est plus qu'une question de logistique, de bricolage et de configuration. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, l'investissement est plutôt faible. Il suffit de savoir choisir la bonne solution.

Pour se connecter à deux, le Null Modem est de loin la solution la moins coûteuse. Pour trois ou quatre machines, il faudra en passer par le réseau local. Trop cher ? Beaucoup moins qu'on ne le croit. L'investissement se situe dans une fourchette allant de 30 à 750 francs par personne, selon les solutions retenues. De plus, contrairement aux liaisons via Modem, la mise initiale n'est ici majorée d'aucun coût supplémentaire, genre facture France Télécom. Bien entendu, nous partons du principe que chaque joueur possède déjà un ordinateur.

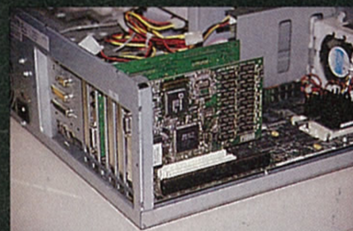
L'idéal serait de jouer en entreprise, en université... partout où existe un réseau déjà installé et configuré. Le seul petit hic vient de ce que ces réseaux, pour autant que votre activité vous permette d'y avoir accès, ne sont généralement pas destinés à jouer et vous font dépendre d'administrateurs récalcitrants et de dénonciations sauvages. Bref, si vous ne pouvez faire main basse sur des ressources de ce type, il ne vous reste plus qu'à retrousser vos manches et à emporter votre ordinateur perso dans un lieu plus amical. Faites-lui rencontrer vos amis !

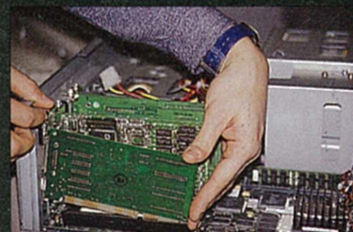
Le duo par Null-Modem est la solution la plus économique de toutes. Elle ne nécessite que l'achat d'un câble qu'on peut trouver aux environs de 80 francs dans le commerce. Une fois ce câble connecté sur vos ports série respectifs, lancez chacun votre jeu en mode "Serial" ou "Null-Modem". Il ne vous reste plus qu'à régler vos ports de communication (IRQ2 si la souris occupe l'IRQ1), la vitesse de transmission (jusqu'à 57 600 bauds pour des câbles longs de moins de 5 mètres) et les bits de parité. Comme le Modem, le Null-Modem n'utilise aucun protocole de transmission. Mais ne faisant pas appel au réseau analogique du téléphone, il n'est pas limité par sa bande passante et il n'a plus besoin de coder ni de décoder les informations transmises. (Le Null-Modem signifie littéralement "pas de modulation-démodulation".) Il permet donc des liaisons beaucoup plus rapides que le Modem. Cela dit, les transmissions sont loin d'être gérées aussi efficacement que par un véritable réseau local qui

Comment installer une carte


Voici le monstre que vous allez installer dans chaque machine : une carte ISA compatible NE 2000 avec son câble coaxial, ses deux jonctions en T et leurs bouchons. NB : il existe aussi des cartes pour bus VLB et PCI.


Tout commence par l'ouverture du saint des saints : l'unité centrale (ça sera plus efficace que le frigo).


Repérez un connecteur disponible, le plus éloigné possible des autres cartes car cette saloperie a tendance à chauffer.


Douceur et fermeté sont requises pour cette opération délicate.


Il ne vous reste plus qu'à connecter le câble coaxial, sans oublier de mettre le bouchon sur le terminateur.

Pour en savoir plus

L'éditeur américain Simon & Schuster Macmillan va sortir, à la fin du mois d'avril, la version française de "Windows 95 for Network Administrators" (Windows 95 en réseaux) qui est une incroyable source d'informations pour comprendre les possibilités réseau du nouveau système d'exploitation de Microsoft. Ce bouquin explique à la fois très simplement et dans le détail toutes les solutions pour Windows 95 en réseau (IPX, TCP-IP...), mais aussi comment le faire coexister avec des réseaux sous OS/2, DOS, Windows NT et Macintosh. Une vraie mine d'or.

D'autre part, si vous êtes connecté à Internet, vous trouverez nombre d'informations sur les réseaux locaux, comme sur ce site australien: http://www.ozemail.com/~nkingham/ipx.html

DESCENT 2



La descente aux enfers continue...

"Un jeu qui vous prend aux tripes" ★★★ Génération 4

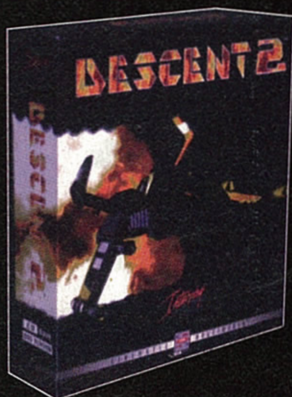
"Certainement le moteur graphique le plus impressionnant jamais vu" 91 % PC team

Le meilleur jeu en 3D à 360° jamais conçu est de retour. Et cette fois il est encore plus hallucinant. Accrochez vos ceintures, vous allez plonger dans le jeu d'action le plus renversant jamais imaginé !

- 30 nouveaux niveaux incroyablement complexes.
- 6 mondes entièrement différents.
- Une armada de robots ennemis complètement nouveaux et encore plus intelligents.
- Un nouvel allié extrêmement utile, le Guide-Bot, pour vous guider le long des corridors infernaux.
- Un mode multi-joueurs perfectionné permettant de jouer par modem ou sur réseau.

... Réjouissez-vous ! Descent 2 vous garantit des heures de folie vertigineuse.

Disponible sur CD-ROM PC.



Interplay™

Pour plus d'informations, branchez-vous sur le site Internet d'Interplay : http://www. interplay.com

DISTRIBUE PAR CIC - BP 13 - 78142 VELIZY CEDEX - FAX (1) 40 94 10 04.

http://www.oz.net/~keitht/Games.htm
Avec Java, c'est plein de jeux de casinos et d'autres applications qui sont apparus sur le Web pour ceux qui possèdent Netscape 2.0.

http://www.boulevards.com/otherrealms/home.html
Meridian 59 est le premier MUD 3D d'Other Realms qui soit en test depuis le mois de décembre. C'est réussi !

http://winnie.acsu.buffalo.edu/potatoe
Retrouve ton ami Mr Edible Starchy Tuber Head pour un "potatoe game".

http://www.yoyo.com/games
Yoyodine Games pour ceux qui aiment les trivia.

garantit des taux de transfert environ 175 fois supérieurs (10 Mo par seconde) ! D'autant plus que la plupart des jeux sont optimisés pour une vitesse de 9 600 bauds. La jouabilité de titres comme Warcraft II, générant de faibles échanges de données, n'en souffrira pas trop, mais vous remarquerez certains ralentissements sur des jeux plus exigeants comme Doom II ou Duke Nukem 3D.

Offrant déjà de meilleures performances pour le jeu à deux, la solution du réseau local est de toute façon obligatoire si vous voulez jouer à trois, quatre ou plus. Le nombre maximum de joueurs dépend de la quantité de données transférées et de la fréquence des transferts. Ainsi, pour reprendre les mêmes exemples, Doom II et Duke Nukem 3D envoient de gros paquets d'infos qui font saturer les câbles si vous jouez à plus de quatre. (Au-delà, il faut envisager une solution client/serveur, beaucoup plus lourde.) Warcraft II, en revanche, vous permet de monter sans problème jusqu'à huit joueurs. Le LAN (Local Area Network ou réseau local) que nous préconisons est de type Ethernet, avec une architecture 10 Base-2, et utilise le protocole IPX qui est le standard des jeux en réseau. Cette solution Peer-to-Peer (poste à poste) est de loin la plus fonctionnelle et la meilleur marché : chaque nouveau connecté investit la même somme que les précédents et rejoint immédiatement le réseau, qu'il soit sous DOS ou sous Windows 95.

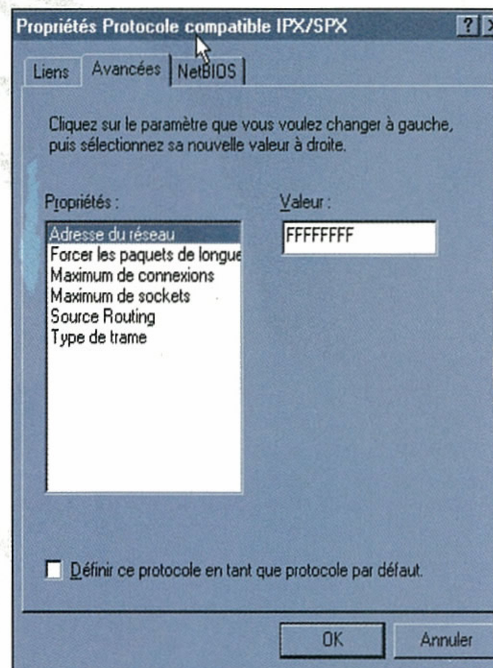
Le matériel à vous procurer est donc le suivant :
- Des cartes compatibles NE 2000 (évitez les EZ 2000)
- Des câbles Ethernet (câbles coaxiaux)
- Des jonctions en T (connecteurs BNC) et des bouchons.

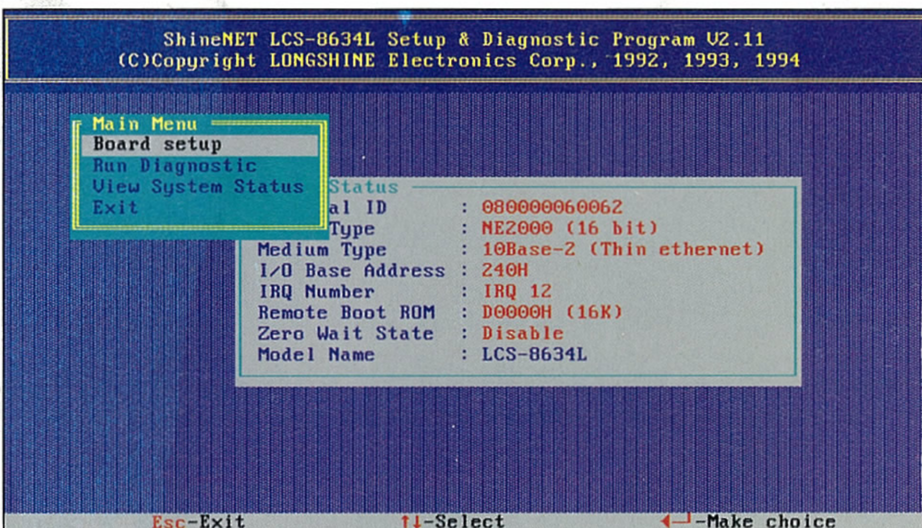
En utilisant d'anciens modèles de cartes (le Shine Net de Byte de juin 1994, par exemple, fonctionne à merveille), le montant total de cet investissement ne devrait pas dépasser 250 francs par machine.

Quant à la partie "logiciel", elle diffère selon que vous êtes sous DOS ou sous Windows 95. Contrairement à Windows 95, le DOS ne possède pas les gestionnaires de protocole IPX intégrés. Il vous faudra dans ce cas acheter un logiciel comme Personal Netware de Novell (500 francs par poste). Passons maintenant à l'étape configuration :

SOUS DOS

1°) Configurez la carte réseau en choisissant une valeur pour l'IRQ, une adresse de port et une adresse en mémoire de base. La solution qui fonctionne généralement est : IRQ3, adresse de port 300 et adresse en mémoire de base D800. Si vous avez une configuration exotique, utilisez le logiciel de diagnostic fourni avec la carte.





2°) Installez Personal Network (sous DOS ou sous Windows 3.11), lancez les gestionnaires IPX, puis, dans votre jeu, sélectionnez "network game". Il vous sera parfois redemandé les paramètres définis plus haut. Alors là, pas d'hésitation, rentrez-les.

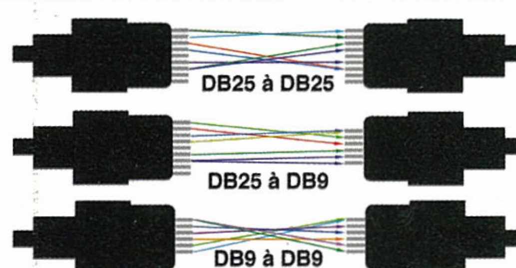
SOUS WINDOWS 95

1°) Configurez la carte réseau si elle est de fabrication trop ancienne pour être plug-and-play : allez d'abord sous DOS pour connaître les paramètres de

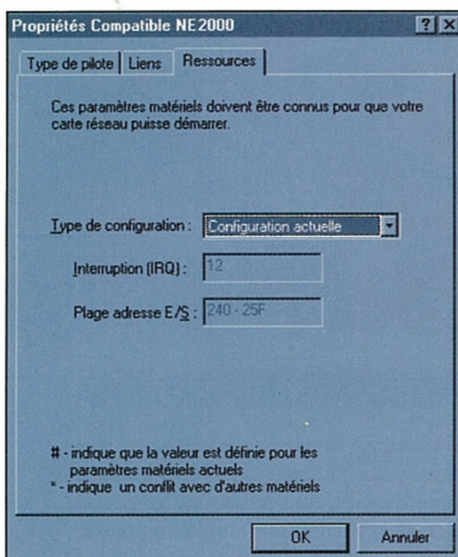
Le Null Modem

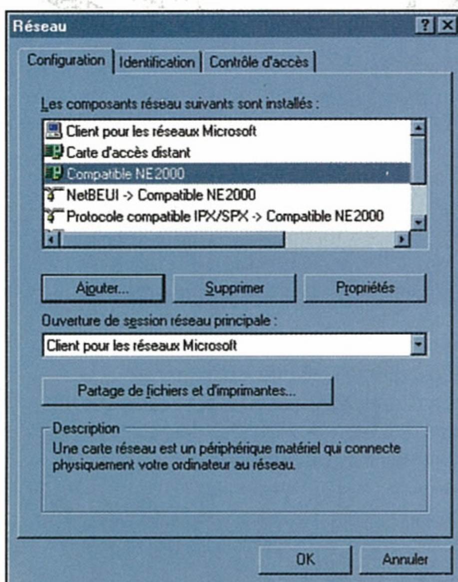
Pour environ 30 francs, vous pouvez même fabriquer votre Null-Modem. Il vous suffit de vous procurer deux connecteurs série DB25 ou DB9 – selon vos ports – et une nappe ou du fil à 7 brins. Reliez ensuite vos connecteurs en soudant les brins selon le schéma ci-contre :

Attention : au-delà de 5 mètres de fil, le transfert commence à perdre en qualité. Il faut également savoir qu'un câble acheté dans le commerce est de meilleure qualité qu'un câble artisanal. Non, nous ne mettons pas en doute vos qualités de soudeur : nous disons simplement que les câbles du commerce sont blindés, eux.



votre carte grâce à l'utilitaire qui vous a été fourni avec. (Si vous avez les drivers Windows 95 de la carte, vous pouvez faire cette opération directement depuis Windows 95.) Retournez ensuite dans Windows 95 pour faire "Ajout de périphérique". Windows 95 reconnaît alors une compatible NE 2000, et il ne vous reste plus qu'à lui indiquer l'IRQ et l'adresse de port que vous avez notés.





2°) Allez maintenant configurer le protocole IPX : dans l'icône "réseaux" du panneau de configuration, donnez l'adresse de base en mémoire (précédemment notée) et activez NetBIOS. Le plus dur est fait, il ne vous reste plus qu'à lancer votre jeu. Attention : il faut lancer les jeux DOS depuis Windows 95. (Relancer l'ordinateur en mode DOS décharge les gestionnaires IPX.)

La crème de la crème

Voilà, le réseau marche, les amis sont là et les boissons au frais. C'est le moment d'essayer tout ça. Sorti des jeux de stratégie, rares sont les softs vraiment intéressants en réseau. Voici les élus de notre cœur, à consommer les yeux bandés.

WARCRAFT & WARCRAFT2

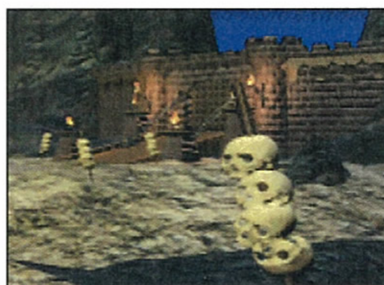
EDITEUR: BLIZARD
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT

Le premier de la série n'est plus vraiment d'actualité lorsqu'on a goûté à la suite. Cependant, dans l'absolu, il figure toujours en bonne position parmi les meilleurs jeux réseaux. Avec les débuts de la "spawn" technologie de Blizzard qui permet de jouer à plusieurs avec un seul CD, c'est l'éclate à plusieurs qui nous est ouverte, et ce pour le coût d'un seul jeu. Lorsque l'on se lance dans des parties en réseau, on comprend vite que tout ce que l'on a appris est à oublier. Toutes les techniques savamment étudiées lors des missions solos deviennent obsolètes lorsqu'on les conjugue à la composante essentielle des parties en multi-player : la vitesse. Même si vous connaissez bien les mécanismes du jeu, les premières parties contre un joueur expérimenté en réseau tournent vite à votre désavantage. L'enjeu de Warcraft est donc simple au départ : se développer le plus rapidement possible en pompant un maximum de ressources, upgrader les bons bâtiments.

Les mines n'étant pas illimitées, être le premier à les piller est essentiel. Le développement des fermes et des péones est essentiel. Manque de bol, vous ne connaissez pas votre adversaire, et la construction systématique d'une foultitude de péones peut vous être fatale. Si vous décidez de vous la jouer offensif, n'hésitez pas à construire des baraques et à lancer tout de suite un chevalier ou orc à l'attaque. Le temps que votre adversaire se débarrasse de lui peut vous donner déjà un avantage signifiant. Sachez également que les "upgrades" armures sont beaucoup plus rentables que tous les bonus d'attaque. Le coup des catapultes destiné à exterminer les péones à l'approche d'une mine reste lui aussi d'actualité. Mais ce qu'il faut toujours garder à l'esprit est que toutes les mines,



dans Warcraft, ont une quantité d'or limitée, et qu'à terme elles seront épuisées. Ne gaspillez donc pas et préférez une attaque groupée destructrice aux escarmouches. Ceci implique aussi que la plus urgente nécessité est de repérer et localiser le plus rapidement possible les mines. Envoyez au plus vite des péones pour construire un Town Hall. Dès que vous l'aurez construit, faites tout de suite une baraque pour assurer la protection de l'endroit. Continuez pour toutes les autres mines à votre portée.





http://www.cyberhighway.net/~wintmte/tower/index.html
Fans de Descent et de Kali, retrouvez des ligues de joueurs sur Tower ou Kali Descent Tunnel.

http://www.riddler.com/
The Riddler et ses énigmes tout au long du Net.

http://www.worlds.net:80/alphaworld/
Bureaux d'immigration d'Alpha World.

http://bolo.ncsa.uiuc.edu/
Il n'est disponible que sur Macintosh, mais est carrément génial, Bolo.

http://www.valleynet.com/~prototype/games_index.htm
Envie de Blackjack ?

http://www.lysator.liu.se/~celeborn/_mud.html
The World of Mud........

COMMAND & CONQUER

EDITEUR: VIRGIN I.E.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.

Pas de doute, C&C est, avec Warcraft 2, le meilleur jeu réseau du moment... sauf quand on perd : là, tout tourne alors vite au psychodrame. Voici quelques trucs qui vous épargneront une grosse dépression.

Bon, je ne présenterai que brièvement le soft. Pour les rares ermites qui n'en ont jamais entendu parler, il s'agit d'un jeu de stratégie futuriste très proche de Battle Isle dans lequel deux camps s'affrontent : les fachos (le GDI) contre les fachos (le NOD).

L'INGÉNIEUR BALADEUR

Basique mais efficace, un ingénieur héliporté au milieu de la ville ennemi permettra de lui voler un bâtiment. Préparez à l'avance une "obélisque" (si vous jouez NOD) ou une "tourelle lance-missiles" (GDI) que vous construirez aussitôt au beau milieu du camp ennemi... effet Impulse© garanti.



LE CHAR INVISIBLE

Arme ultime du NOD, les chars invisibles sont très vite détectés par les joueurs IA ; en revanche, ils plongeront un adversaire humain dans des abîmes de perplexité. Première tactique (mais qui ne marche qu'une fois) : bloquez l'entrée de ses raffineries avec vos chars invisibles. Le temps qu'il réalise que ses raffineries ne fonctionnent plus et qu'il comprenne pourquoi, vous aurez pris une sérieuse avance. Second truc, plus offensif, construisez ces chars en masse et harcelez ses moissonneuses. Dès que des troupes se pointent, arrêtez d'attaquer, vos chars deviennent aussitôt indétectables.



APOCALYPSE NOW



Construisez des hélicoptères d'assaut à la chaîne et asphyxiez l'ennemi en butant une à une ses moissonneuses de Tibérium. C'est un peu cher, mais très rentable. Cette tactique ne marche qu'à deux conditions : avoir assez d'argent, et il faut aussi que l'adversaire n'ait pas pensé à disposer des rampes missiles mobiles dans ses champs de Tibérium. Si vos hélicos commencent à encaisser des dégâts, construisez un centre de réparation. Les hélicos, ça coûte 1 200 crédits l'unité, alors bichonnez-les.

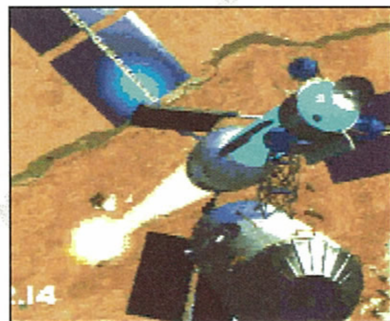
DÉFENDRE SA BASE



Pas de solution miracle, construisez des obélisiques ou des tourelles missiles (les simples nids de mitrailles sont trop légers) et surtout disposez des hommes (lance-flammes ou mitrailleurs) aux points stratégiques. Ils se chargeront des ingénieurs baladeurs.

LE CANON A IONS

Arme dérisoire en attaque (faible rayon d'action, peu efficace contre les bâtiments), le canon à ions est un atout que le GDI a tout intérêt à garder dans sa manche en cas d'assaut massif de l'ennemi. Tirez au beau milieu de ses troupes quand elles sont immobilisées, et n'oubliez pas qu'il met quelques longues secondes à s'activer.



BOUCHEZ LES FUITES

Si le terrain le permet (c'est-à-dire s'il est assez accidenté), fermez un maximum d'issues, ne serait-ce qu'avec des sacs de sable. Moins l'ennemi en saura sur votre territoire, mieux ce sera pour vous. Cette tactique est impérative si votre adversaire joue NOD ; elle vous mettra à l'abri des lourdes destructions qu'inflige l'arme nucléaire.



Remarque

Le soft marche parfaitement par Null Modem, mais rame un peu par Modem (image qui se fige quelques fragments de seconde). C'est négligeable, mais si ça vous agace, des patchs sont disponibles sur le Net, par exemple sur le FTP de Virgin.





http://ww2.team17.com/team17/TGR/index.html
Simulation boursière Online, Profit Warning est le premier jeu de la division Online de Team 17.

http://www.iwonline.com/games.htm
Gérer une équipe de football américain vous tente ? Jouez à Survivor.

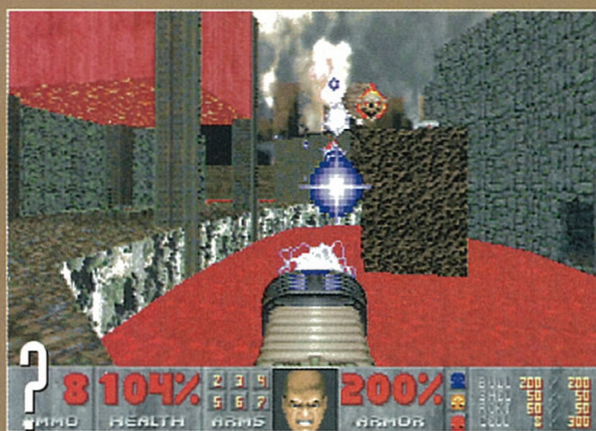
DESCENT 1&2

EDITEUR: INTERPLAY
DISTRIBUTEUR: CIC

Encore un clone de Doom ? Oui, mais Descent apporte sa pierre à l'édifice des "Doom-like" en relevant la sauce avec une vraie 3D (dans Doom, les monstres sont en 2D mappée) et la possibilité de jouer avec un casque virtuel (pour les milliardaires). Mis à par cette différence graphique non négligeable, Descent, comme Doom, propose deux formes d'affrontements en réseau, le Deathmatch (pour se battre dans un niveau vide) et le Total Chaos (des ennemis partout, l'horreur, comme le nom l'indique), avec bien sûr la possibilité de créer des alliances et des équipes. On peut y jouer jusqu'à huit simultanément. Un patch S-VGA est disponible sur le serveur Interplay, qui rendra plus évidente encore la supériorité graphique de ce soft sur Doom2. Juste un regret : il n'y a pas de bestioles à tuer, juste des robots, et c'est dommage car le plaisir du meurtre en est un peu gâché. C'est toujours moins drôle de tuer des objets.



Quel Clone de Doom ?



Il a été dur de trancher entre Hérétic, Hexen et Doom2. Lequel est le meilleur en réseau ? Hexen est éliminé en premier : il est trop déséquilibré (le clerc est beaucoup trop puissant), et on n'y retrouve pas la variété d'utilisation des armes qui existe dans Hérétic. Le problème d'Hérétic est que les niveaux sont trop vastes et les opportunités de s'échapper et de se planquer sont trop nombreuses... on passe son temps à jouer à cache-cache, et on finit par se donner rendez-vous dans la "grande salle du milieu" pour se finir. Non, Doom2 reste de très loin le meilleur soft réseau du genre. Les armes sont bien balancées et présentent chacune leurs défauts.

Par-dessus tout, l'ambiance est parfaitement oppressante et malsaine : on n'a jamais vraiment joué en réseau tant qu'on n'a pas goûté au stress Doom 2. Reste Duke Nuke'em 3D. Oui, Duke est encore plus éclatant en réseau que Doom 2, il allie les qualités d'Hérétic (le vol, les objets) et de Doom (le feeling S-F décadent, les armes). Reportez-vous aux dix pages de test présentes dans ce numéro pour vous en convaincre définitivement.

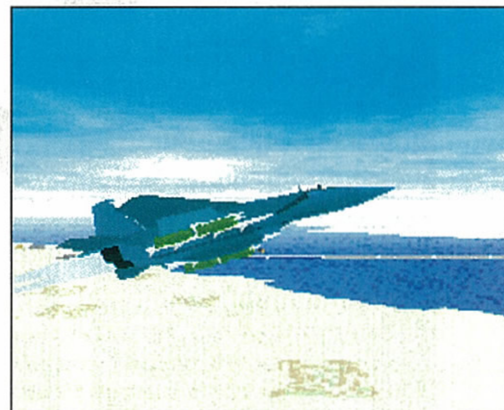
NEED FOR SPEED

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS

Notre rêve de luxe et de vitesse enfin exaucé : piloter et plier dans le décors les huit plus belles voitures du monde. Six parcours magnifiques d'une finesse graphique qui rapproche ce soft d'un simulateur ; Need For Speed est une réussite totale qui ravit tous les publics à condition de posséder une grosse configuration (DX4 minimum). Le jeu se joue jusqu'à quatre en réseau local, mais seulement à deux par Modem. Grand frisson garanti.

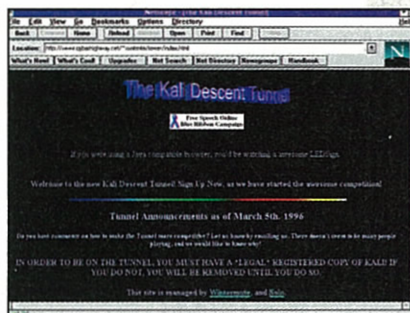
SIMULATION DE VOL

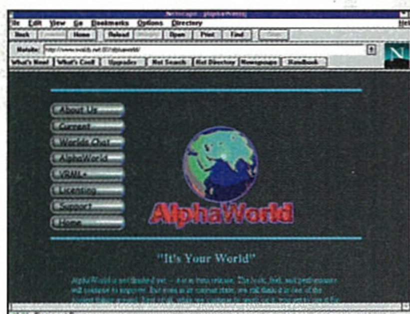
Sur PC, le meilleur simulateur en réseau du moment est Apache Long Bow (jusqu'à 16 joueurs simultanément), mais il s'agit d'un simulateur d'hélicos. Les possesseurs de Mac sont mieux lotis avec F-18 Hornet (le plus joué des simulateurs), et surtout A-10 Attack qui le surclasse techniquement. Mais ne parlons plus d'A-10, il ne dispose pas encore d'une option réseau. En ce qui concerne F-18, pour trouver des adversaires sur le Net, rien ne vaut une bonne scéance d'IRC (par exemple sur undernet.org, DALnet ou efnet) en allant faire un tour du côté des channels #Netgames et #Macnetgames. F-18 Hornet est édité par Graphic Simulations Corporation.



Le jeu sur internet







Parmi les bons plans pour se retrouver à jouer à plusieurs, quelques adresses sur le Net se sont fait la réputation d'être incontournables et notamment les serveurs Kali. L'idée de base est de se retrouver sur un serveur où d'autres joueurs attendent pour commencer une partie en réseau à 4, 5 ou plus. Problème pour certains d'entre nous : jouer à C&C sur Kali peut se révéler assez périlleux les premières fois. En fait, il faut d'abord configurer le logiciel client en se servant de drivers comme CSLIPPER suivant son protocole. De plus, certains logiciels à l'instar de Warcraft2 nécessitent l'emploi d'un patch pour pouvoir en profiter au maximum. Quoi qu'il en soit, Kali reste incontournable si vous désirez jouer avec d'autres types du monde entier. Le meilleur moyen de commencer est d'aller sur leur site ftp et de vous procurer la dernière version. Notez que Kali95 est sorti il y a quelques temps, et que généralement les sites Kali contiennent des patchs assez sympa tels le C&C equal patch qui permet au cours d'une partie de pouvoir construire à la fois les unités NOD & GDI.

Si Kali est sûrement l'un des serveurs les plus fréquentés, il en existe de nombreux tout aussi intéressants. Sur le site Westwood http://www.westwood.com/ par exemple, vous pourrez faire des parties de Monopoly à l'aide de Wchat que nous avons mis sur le CD il y a quelques temps (bien sûr, il faudra que vous ayez le soft, mais c'est une perspective intéressante). Vous l'aurez compris, jouer sur le Net passe le plus souvent par la possession d'un logiciel client qui sert de passerelle. Certains se servent de Netscape, d'autres non. Dans tous les cas, le processus est le même.

Parmi les applications les plus intéressantes, vous pourrez faire un tour sur Alphaworld si vous vous sentez l'âme d'un bâtisseur. La philosophie de ce dernier est de faire un monde 3D où vous pourrez vous réserver un terrain et construire un bâtiment, le designer, planter une boîte au lettre, etc. Cela dit, la finalité d'Alpha World reste la visite du Web en 3D, puisque de nombreux liens d'hypernavigation sont présent dans ce monde.

LES MUD LE RETOUR DE ZORK

Qu'est-ce qu'un MUD, à part une aventure en texte façon années 80 ? Réponse : ce sont les premiers véritables jeux de rôles sur ordinateur. Une révolution, mais la technologie reste préhistorique. Les MUD (Multi-User Dungeons) sont à la base de bêtes parties de Dongeon & Dragon dont le nombre de participants peut aller jusqu'à plusieurs centaines. On s'y balade dans un univers textuel où chaque action dans son champ de vision est décrite en temps réel. On y fait des rencontres, on y discute, on y tue des monstres, on y fait un peu ce qu'on veut, tout dépend du MUD, de son thème et de ses habitués.

Les MUD sont gratuits dans leur très grande majorité, et je vous conseille d'éviter comme la peste les sites payants. Il s'agit d'un hobby, et surtout il s'agit d'Internet : pas question de raquer plus que le téléphone. En règle générale, les connections passent par Telnet (surtout n'oubliez pas le numéro de port) ; parfois, la partie commence dès que vous apparaissez sur le site ; dans d'autres cas, il faudra attendre qu'on vous envoie votre personnage par E-mail. Mais en fait, tout n'est pas si simple : ces sites sont souvent victimes de leur succès. Dans le meilleur des cas, les temps de réponse sont très lents ; dans le pire, il sont temporairement déconnectés ou définitivement hors-service.

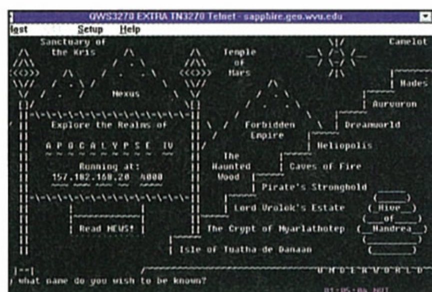
Il existe des centaines de MUD différents dont la très grande majorité sont des sites dédiés au médiéval-fantastique ou à la science-fiction. Mais d'autres se consacrent à l'éducation, à l'humour, sont des lieux de discussion et de rencontre (MUD sociaux) ou sont encore un bon prétexte pour entrer dans une nouvelle peau (les FurryMUD par exemple). L'anarchie la plus totale règne donc dans l'univers des MUD, et pour vous faire une idée plus précise, le mieux reste encore de vous y connecter, et là je vous souhaite beaucoup de patience, avec les sites, toujours encombrés et avec leurs usagers, souvent lourds et peu coopératifs.





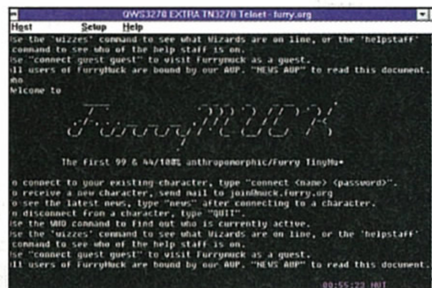
Méridian 59 est la perle rare : pour y jouer, il faut télécharger une interface sur le Web. Une fois cette formalité réglée, vous évoluerez dans un paysage 3D qui peut sembler affligeant de prime abord, mais qui est une véritable bouffée d'air pur dans un univers d'ordinaire textuel. Évidemment, comme tous les sites intéressants d'Internet, Méridian 59 est saturé en permanence. Si vous voulez tenter votre chance : **http://www.boulevards.com/otherrealms/home.html**

Il en faut pour tous les goûts ; voici Apocalypse VI, un MUD sur lequel les joueurs passent leur temps à comparer leurs caractéristiques et leurs objets magiques. Si vous êtes accro, un lobotomisé de Dungeon & Dragon, vous trouverez peut-être votre bonheur à cette adresse : sapphire.geo.wvu.edu Host name : 157.182.168.20 Port : 4000



Parmi les MUD, le plus graphiquement réussi pour l'instant reste Other Realms. C'est l'ambiance Role-Play qui prévaut ici avec combats et zombies à la clé. Sachez cependant qu'il ne faut pas vous attendre à des miracles. Lorsque vous vous connectez sous Kali, la plupart des serveurs étant américains ainsi que les joueurs, certains délais deviennent

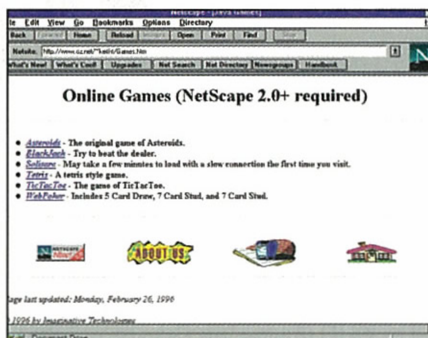
Une touche d'exotisme ; voici Furry-MUCK. Les furry-MUD sont des sites sur lesquels il est de bon ton d'incarner un animal. Si jouer un lapin et discuter autour d'une bonne salade vous tente : furry.org Host name : 199.201.68.188 Port : 8888



infernaux. Un phénomène d'autant plus fréquent que les joueurs sont nombreux et éloignés. Quant aux jeux utilisant des clients (une partie des données nécessaires au jeu est présente sur votre disque dur : sons, image, etc.) fonctionnant sous Windows, vous serez le plus souvent amené à jouer dans une sorte de timbre-poste.

Le troisième type de jeux que vous pourrez retrouver - à savoir logiciel client sous DOS - qui nécessite que vous ayez chez votre provider un Shell Unix, est certes beaucoup plus fiable en terme de vitesse que Alphaworld & Co, mais on est une fois de plus à la merci des temps de connexion, etc. Prenez ainsi Air Warrior, qui permet des parties assez délirantes : vous êtes l'un des 35 pilotes d'un des chasseurs escortant 45 bombardiers tous joués par d'autres types. C'est assez hallucinant dans le concept ! C'est aussi pour cela qu'il faut relativiser, puisqu'en fait vous pourrez, selon les heures, trouver le meilleur comme le pire ; mais dans tous les cas, cela préfigure bien toutes les possibilités offertes dans un futur proche.

Sachez aussi que si passer par un soft client pour pouvoir jouer contre les autres est très répandu, d'autres outils déjà existants comme Telnet permettent aussi de se lancer dans l'aventure. Telnet est sans aucun doute l'outil favori pour rentrer dans des MUD textes (contrairement à Meridian 59 d'Other Realms). Cette fois, même si graphiquement ce n'est pas le même impact (c'est le cas de le dire), les univers proposés, pour peu que vous soyez rôlistes, peuvent se révéler assez attachants. Généralement, vous trouverez dans un premier temps un site Web sur lequel vous pourrez vous procurer la description de l'univers, les descriptions des commandes (style Inventory, etc). C'est la profusion quant à l'ambiance : du post-apocalyptique à l'heroic-fantasy, vous trouverez sûrement ce qui vous convient. Enfin, si vous vous sentez un peu perdu, sachez que généralement les mecs qui fréquentent les MUD sont hyper-sympa et se font un plaisir de vous aider dans votre premier essai. C'est un des facteurs qui a d'ailleurs conduit à l'éclosion de Social Muds dont certains tournent autour du sexe (non, on ne dit pas bito-gravitationnel, c'est très impoli). Si vous disposez de Netscape 2.0, vous pourrez bénéficier des applications Java qui offrent différents petits jeux, du Rubix Cube en passant par les slots machines. N'hésitez pas à vous servir de plug-in tel Shockwave de Macromédia.



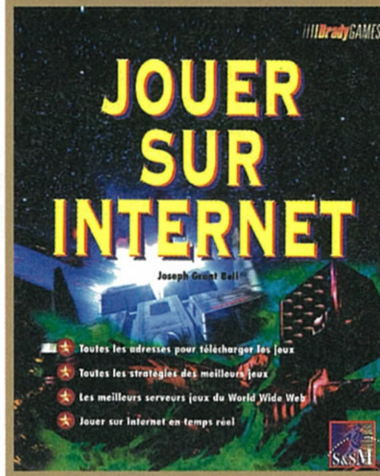
L'un des derniers aspects est sûrement le plus impersonnel et pourtant très efficace, en particulier pour les wargamers : il s'agit du PBEM (Play By E-Mail). Panzer General et Allied vous permettent ainsi de faire un tour, de l'enregistrer puis d'attendre de recevoir la riposte. Étant donné que ce n'est pas du temps réel, vous serez amené à penser que votre adversaire a refait trois fois son tour pour vous pondre le meilleur. Vous pourrez trouver, sur certains sites, des listes de joueurs, prêts à vous affronter, avec leur e-mail. D'autres sites regroupent tous les wargamers avec un classement du style "gagner à Panzer General rapporte tant de points", etc. Bref, les passionnés du PBEM ont établi, derrière le concept, toute une infrastructure et des règles. À vous de vous plonger dedans.

Bref, voilà à peu près dégrossies, les possibilités offertes pour le jeu sur le Net. Vous comprendrez aisément que si l'on désirait les passer en revue toutes, c'est un "Joystick" qu'il nous faudrait (et encore !). Le maître mot et absolu plaisir restant la découverte, quel meilleur moyen que de vous fournir une liste où vous pourrez commencer votre quête ? Après, à vous de vous débrouiller...

L'intégral pour jouer sur Internet

ÉDITIONS SIMON & SCHUSTER MACMILLAN

Rien ne manque à ce bouquin, et pourtant le travail était énorme : toutes les adresses pour télécharger des jeux, toutes les stratégies des meilleurs softs, les meilleurs serveurs du WWW et tous les jeux Internet en temps réel... "Jouer sur Internet" de Joseph Grant Bell est la bible incontournable du moment. Conçu comme un immense mode d'emploi, ce bouquin vous expliquera sur 300 pages et en profondeur, ce que nous ne faisons que survoler dans ce dossier. Mais attention, le Net mute à une telle vitesse, que sorti il y a déjà trois mois, ce livre commence presque à dater. Bref, c'est le meilleur en attendant le prochain.



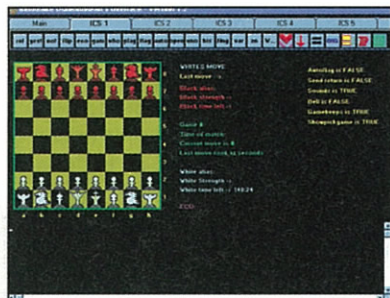
Plus sérieusement, jouons !

Pour certaines personnes, la présence de ces sites justifie à elle seule un abonnement à Internet : à n'importe quelle heure, on peut y jouer à tous les jeux de réflexion et contre des adversaires de tous pays, de tous niveaux.

Sur Internet, ce sont les joueurs d'échecs qui sont les mieux servis. Nombreux sont les sites FTP d'archivages de parties célèbres ou de coups classiques. Idem sur la WWW, qui va même jusqu'à diffuser des parties de maîtres en direct. Mais la plupart des autres grands jeux sont aussi représentés.

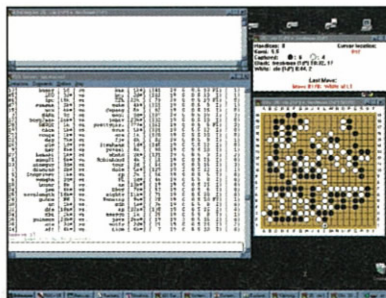
À partir du moment où vous désirez jouer, deux possibilités s'offrent à vous : soit vous possédez Netscape 2.0 ou un autre logiciel de navigation qui supporte Java, et dans ce cas tout est simple et vous pouvez directement jouer sur le Web ; soit vous ne l'avez pas, et alors là il vous faudra télécharger des interfaces puis jouer sous Telnet. Ceci présente tout de même l'avantage d'échapper aux inévitables minutes d'attente de Java ; le temps que Netscape télécharge à chaque fois l'application quand vous vous connectez au site.

Quelle que soit votre solution, ces sites sont autant d'eldorado pour les fans de jeux de réflexion. Il arrive souvent que des maîtres y jouent des parties en simultané... l'occasion ou jamais de se mesurer aux grands.

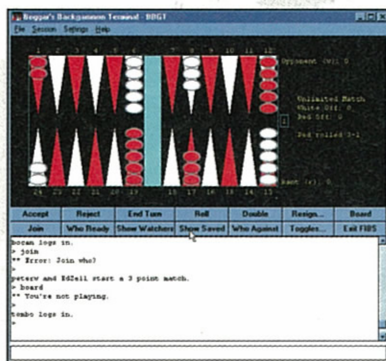


Free Inter. Chess est un site Telnet d'échecs parmi tant d'autres, mais qui propose des interfaces pour tous les formats : Mac, PC (sous DOS ou Windows), Amiga et même Next et Unix. Telnet : FICS
eics.daimi.aan.dk
(Port : 3000)

IGS est un site de Go qui se trouve en Corée. Là au moins, vous serez certain de prendre une tannée : igs.nuri.net
(port : 6964)



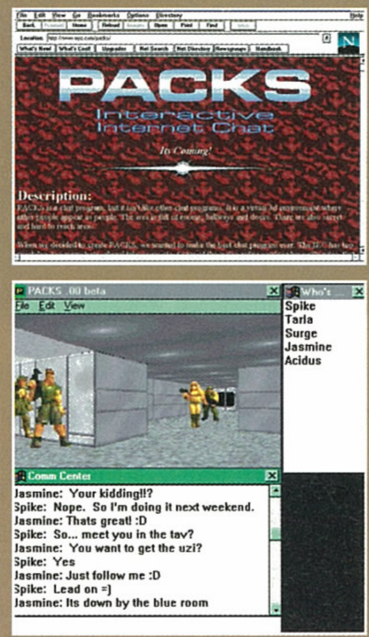
Moins loin de nous (donc qui va plus vite), NoNameGoSeven :
Telnet : imageek.york.cuny.edu
(port : 9646)
Web : http://imageek.york.cuny.edu/~CPU/NNGS/



Ici, vous trouverez à peu près tous les jeux, échecs, go, backgammon, et bien d'autres plus exotiques comme les dominos :
http://www.mol.net.my/bmversion/main/board.html

Packs

http://www.wpc.com/packs/
C'est, à la base, une évolution d'IRC comme on peut en rencontrer déjà avec WorldChat, à savoir un environnement 3D dans lequel vous pouvez converser avec d'autres personnes. Vous pouvez ainsi choisir votre aspect, et au lieu de vous retrouver dans des channels, vous vous baladez dans des pièces. Mais si vous vous êtes peut-être déjà intéressé au concept, sachez que celui-ci est appelé à évoluer un peu plus en avant avec Packs. Une évolution qui devrait plaire aux amateurs de Doom-Like, puisqu'il est prévu que si vous n'aimez pas la personne avec laquelle vous parlez, vous pourrez tirer dessus ! C'est prévu sous Windows 95, et croyez-moi, il devrait y avoir du monde dessus !



http://www.monmouth.com/~ repstein/DOORS.HTM
Pour changer de dimension, The Twilight Zone compte 155 jeux Online.

http://www.ids.net/mainmenu/games/online.html
Ids Games héberge Toryn et bien d'autres MUD.

http://www.infersys.com/diplomacy/
Si vous aimez Diplomacy, retrouvez-le sur le Net à cette adresse.

http://www.wilmington.net/vgaplanets/
VGA Planets est un jeu de stratégie aussi mythique que Bolo, faites-y un détour.



Bad Mojo

PC CD-ROM



Pipi Kafka

Question : Je-suis-une-petite-chose-écœurante-Je-me-glisse-partout-sous-les-tables-par-exemple... BIIIP! Non Mireille, je ne suis pas un caca du nez... On-me-trouve-dans-les-endroits-inaccessibles-chauds-et-humides... BIIIP ! Non Mireille, je ne suis pas une mycose non plus... quand-les filles-me-voient-elles-crient "Ahhhh !"-et-leur-petit-ami-m'écrabouille-avec-une chaussure... Qui suis-je ?... Je suis un... un...

MONSIEUR POMME DE TERRE

Bad Mojo est un jeu qui présente deux qualités rares : il est bizarre et répugnant. Je rampe, j'ai la trouille. Je flippe de la grosse araignée qui traîne son gros abdomen velu dans un coin du living. Je flippe du rat pas tout à fait crevé qui agonise écrabouillé dans sa tapette. Avant, j'étais chercheur à Harvard, mais un mauvais sort m'a été lancé : je suis transformé en cafard. Voilà ce que c'est de ne pas avoir prévu de plan de carrière. J'ai de nouveaux problèmes à présent, des problèmes de cafard. Par exemple, pour attraper le marteau, d'habitude c'est simple dans les aventures, il suffit de cliquer sur le marteau. Mais là, rien à faire, tout ce que je peux faire, c'est ramper sur le marteau. Un cafard, ça ne trimballe pas de marteau entre ses petites pattes.







Au-delà du spectre du répugnant. Pour traverser ce piège à cafards, il faut pousser une petite larve morte et s'en servir comme d'un pont.

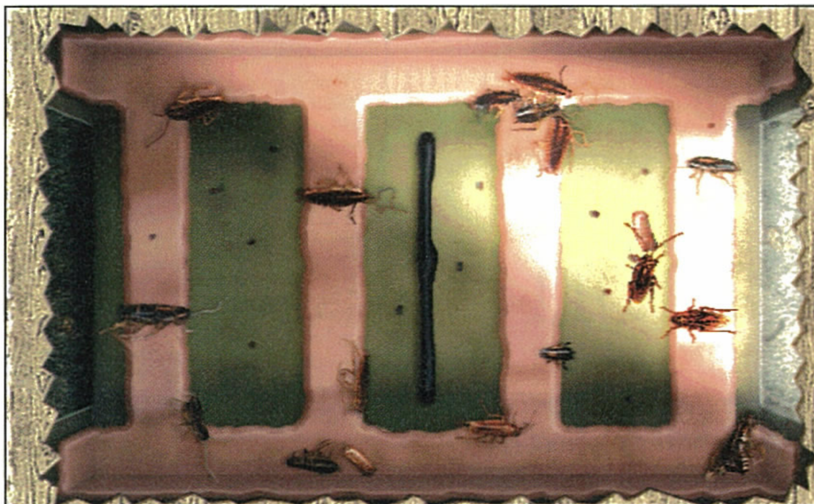
Ça me gratte de partout

Je suis pris au jeu, je frissonne de dégoût et d'angoisse. Ce soft est malsain. Je me balade. Je traverse le piège à cafards en utilisant les cadavres d'insectes comme autant de petites passerelles pour ne pas toucher le produit pesticide. C'est à vomir. J'adore. Troisième grande qualité de Bad Mojo : les commandes ont le mérite d'être simples.

Flèche à droite pour ramper à droite, flèche en haut pour ramper en haut, etc. Les quatre flèches et basta. Pas question de cliquer, de parler aux gens, de sauter, courir, de mettre des objets dans un sac, vous ne pouvez que ramper comme le cafard que vous êtes. La frustration est totale, le malaise à son comble.

Super, j'ai trouvé une miette

Oui, Bad Mojo est un soft déconcertant, beau comme un poème, sale comme gerber des nems. L'interface est magnifique, les séquences vidéo sont dignes de David Lynch ou David Cronenberg (les David sont-ils tous des névropathes ?), chaque décor est une photo d'art, et il y a une vraie





Le sol du réduit est saupoudré de DDT. Pour le traverser, il faut passer sur différents objets comme ce cadavre de souris. Maintenant, vous saurez pourquoi les cafards reviennent toujours dans votre cuisine malgré tous les pesticides : ils passent sur les cadavres de souris.



aventure en toile de fond. Enfin, "vraie aventure" est un peu exagéré étant donné la relative pauvreté des énigmes (tourner un mégot pour brûler l'araignée, pousser un cachet dans une canette de bière pour endormir quelqu'un). Un mystère résolu vous ouvre de nouveaux lieux à explorer, promesse de nouvelles errances et nuits blanches.

Mais il est vrai qu'on se sent très vite perdu, impuissant, dépassé par les événements, quand on réalise qu'il faut cinq minutes, montre en main, pour traverser le lit d'un bout à l'autre, qu'on ne peut pas accéder à tel endroit à cause d'une toute petite flaque d'eau. Il ne faut pas céder à l'accablement, sinon le jeu est bon pour la poubelle. Il faut ramper, s'accrocher, le temps est du côté des cafards. Je me fais quand même du souci pour ce soft. Qui achètera ce programme qui vous ligote et vous plonge la tête dans une poubelle ?

GENRE : Aventure • EDITEUR : Acclaim • DISTRIBUTEUR : Acclaim • TEXTES ET VOIX : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI. : 486DX • PRÉVU POUR : Avril • COMPATIBLE : Windows 95





Cette séquence est à coller la chair de poule... yeurk, à chaque fois je sursaute comme une gonzesse. Pour buter l'araignée, cramez-là avec le bout rouge du mégot.



Exploration d'une poubelle : l'exotisme à peu de frais.

tips

- Le jeu rame pas mal (il tourne sous Windows). Pour l'accélérer, il est possible de sucrer certaines animations du cafard comme les antennes qui bougent, les effets de lumière. C'est vrai que ça va plus vite, mais le jeu y perd énormément.
- Rampe frere, rampe...

Une réalisation magnifique, presque un objet d'art, qui rattrape une aventure un peu décevante.

INTERET 80%



Beau comme un camion
Crade comme un camion

–

Les énigmes sont un peu faiblardes
On est vite perdu et accablé de frustration conséquente.

TECHNIQUE 78%

NBA Live 96

PC CD-ROM

NBA d'admiration

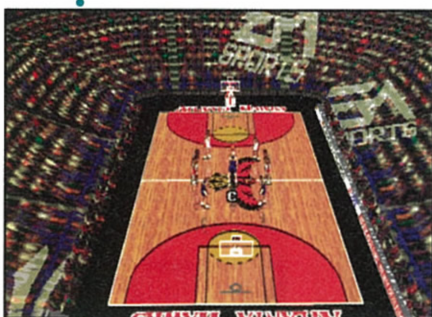
Comme Billou, Electronic Arts a inventé le mouvement perpétuel. NBA Live 96 succède donc à NBA 95. Pas de grande révolution, mais une vraie remise à niveau pour la meilleure simulation de basse-cour, euh... de basket sur micro.







Avec la technologie Virtual Stadium, NBA Live 96 nous en met plein la vue.





IANSOLO

Les simulations Electronic Arts envahissent le marché, et il faut bien avouer que l'on est rarement déçu du résultat. NBA Live s'était tranquillement imposé, il y a un an, comme le meilleur soft de panier percé. La mouture 96 va prendre sans problème le relais auprès des fous du ballon orange. Le mode S-VGA est toujours présent, mais le programme exploite désormais la technologie Virtual Stadium héritée des softs de foot et de hockey. C'est bien simple, pendant un match, on se croirait devant une retransmission télévisée.

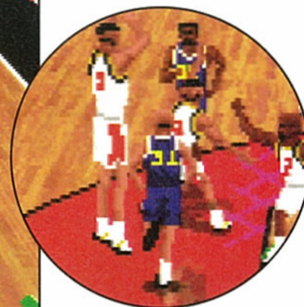
Pas moins de 18 vues caméras différentes sont disponibles. Les actions sont ponctuées par des séquences vidéo qui peuvent s'afficher en plein écran grâce à plusieurs niveaux de détail. L'ambiance enfin est au rendez-vous grâce à une bande-son béton : bruitages du public, musiques rap/dance lourdes à souhait, crissement des baskets sur le parquet... Les possesseurs de la version 95 risquent de se retrouver devant un grave dilemne.

Des tonnes d'options

Comme à l'accoutumée, l'interface est un modèle du genre. On se promène dans de superbes écrans en S-VGA clairs et bien foutus. Et il fallait bien ça pour naviguer dans la somme proprement ahurissante d'options offertes par le programme. Les spécialistes retrouveront tout d'abord la mise à jour de toutes les statistiques sur les joueurs et les 29 teams. Photos, mensurations, points forts, pourcentages de tirs réussis, de procès gagnés, comptes en banque,

marque des pompes : tout est là pour que les perfectionnistes se taillent une équipe sur mesure. Si l'option "Arcade" ne tient pas compte de la fatigue, et si les joueurs ne commettent pas de fautes, en revanche, en mode "Simulation", la qualité de jeu se dégrade au fil du temps, et les joueurs font de plus en plus de fautes, et cela en fonction de leurs statistiques réelles. Sans compter qu'on peut régler l'activité des arbitres (ils sifflent plus ou moins les fautes). Dès lors, on se dépêche de choisir entre les différents modes de jeu : rencontre entre deux équipes, tournoi éliminatoire ou saison complète.





C'est parti, mon kiki !

Wouah, c'est beau ! Pas de blèm, les animations des joueurs sont plus belles et réalistes que jamais. Comment de petits tas de pixels peuvent-ils être aussi intelligents et anticiper la moindre de vos actions ? Hein ? Rudement forts, ces programmeurs canadiens. Et puis, vous avez vu les reflets sur le parquet ? Du grand art ! Les esprits chagrins pourront regretter la vue fixe de NBA Live 95. Les mouvements de caméras pendant l'action risquent de décontenancer le néophyte pendant les premières minutes de jeu. Mais comme tout est paramétrable, on ne va pas gâcher notre plaisir. Jordan est venu boire un coup chez vous ? Shaq O' Neil drague votre petite sœur ? Eh bien, ça tombe bien puisque vous pourrez jouer à quatre à NBA. Deux contre deux, trois contre un, quatre dans le même camp, joystick, clavier, souris : tout est prévu pour une éclate garantie 100 %. Tout ça conjugué avec le système de Replay, les places vont être chères pour venir jouer chez vous.

GENRE : Simulation • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • NBRE DE JOUEURS : 1 à 4 • CONFIGURATION MINIMALE : 486/66 avec 8 Mo de Ram, lecteur CD 2X, carte vidéo VESA • CONFIGURATION OPTIMALE : Pentium 90, lecteur CD 4X.

NBA Live 96 est la simulation de basket qu'il vous faut.

INTERET 88%

\+
Complet
Animations
Amusement

\-
Actions parfois confuses

TECHNIQUE 82%



Les mouvements des joueurs sont très proches de la réalité.



On peut paramétrer les arbitres pour qu'ils sifflent plus ou moins les fautes. Il suffit de placer la somme adéquate dans une enveloppe et de l'envoyer à l'adresse suivante : Iansolo, Joystick.

Psychic Detective

PC CD-ROM

Affreux Boggart





Rien à redire sur les qualités cinématographiques de ce soft : c'est du bon téléfilm. En revanche, se remater des dizaines de fois les mêmes séquences d'un téléfilm, aussi bon soit-il, ça fatigue vite (sauf "Voisin Voisine").





Jusqu'à aujourd'hui, les films interactifs se caractérisaient par une révoltante pauvreté ludique et une durée de vie de moustique. Psychic Detective arrive pour révolutionner le genre... mais avait-t-il besoin d'être révolutionné ou supprimé ?

INTERET 80%



Enfin un film interactif digne de ce nom !
Une interface d'une simplicité exemplaire.
Excellente bande-son.

–

De quoi s'amuser une poignée d'heures...
... ça fait cher le téléfilm.

TECHNIQUE 85%

REMARQUES

Les accès disque sont bien gérés, malgré les trois CD du soft.

Monsieur Pomme de Terre

Eric est un minable. La nature l'a doté d'un talent télépathique qui pourrait changer la face du monde, et lui, tout ce qu'il trouve à faire avec, c'est monter un spectacle de magie à deux balles dans un cabaret sordide. Éric est également laid, antipathique et prétentieux. Éric, c'est vous, faudra faire avec. Et puis, être un monstre ne présente pas que des inconvénients : Éric est sacrément doué. D'un seul regard, il peut violer les pensées les plus intimes de n'importe quel inconnu ou manipuler ses émotions. Il peut aussi traverser la planète en se servant des esprits des gens comme d'autant de véhicules. Éric fait du tête-surfing : il entre dans une cervelle, voit à travers les yeux de sa victime, écoute à travers ses oreilles.

Si sa victime croise une autre personne, il peut alors se transférer dans cette nouvelle proie, et ainsi de suite jusqu'au Pôle Nord. Éric aurait pu s'éclater chez les esquimaux jusqu'à la fin de ses jours sans que personne ne le remarque, mais voilà, quelqu'un l'a remarqué, et ce quelqu'un fait du 95 bonnet C.

Elle, c'est Laina Pozok. Son père était un chercheur soviétique qui travaillait sur le paranormal. Il y a quelques jours, il a confondu la porte avec la fenêtre, et du coup il est mort, comme ça, par distraction. Enfin, ça c'est la version officielle, mais Laina est persuadée qu'il s'agit d'un meurtre (pas bête !) et elle vous engage pour tirer tout ça au clair (pas bête non plus).

La prise de tête commence

La grande trouvaille de Psychic Detective est que l'intégralité de l'aventure se passe en temps réel. Chaque personnage a sa vie propre, se déplace, interagit avec d'autres personnages. Vous pouvez rester passif durant toute la partie ; Psychic Dective se déroule alors comme un film vu du point de vue suggestif d'Éric (et le dénouement sera pitoyable pour vous). Mais vous pouvez surtout passer d'esprit en esprit, voir alors le film sous une vingtaine de vues différentes et agir sur l'histoire à travers eux... une sacrée prouesse technique. À la fin de la partie, vous devrez affronter le méchant à un jeu bizarre : une espèce de Pigeon-Vole aux règles obscures qui se joue sur un damier. Quatorze fins différentes sont prévues selon votre degré de victoire. C'est extrêmement bien réalisé, prenant, et la bande-son est sublime, mais la durée de vie de ce soft est très limitée (cinq heures à tout casser), parce qu'on en a vite marre de toujours se retaper les mêmes scènes sans pouvoir les zapper.

GENRE : Film interactif • EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TEXTES ET VOIX : Français, 1 joueur, • CONF MINI: Pentium • SORTIE : Avril •

Un très beau jeu, un très beau film. Mais cinq heures de durée de vie, c'est carrément limite.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

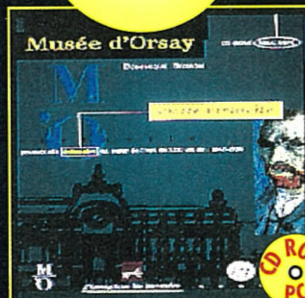
QUOI DE NEUF ?

★★ DU NOUVEAU DANS L'INFORMATIQUE LUDIQUE



L'échiquier de **NOVAG «DIAMOND»**,
• Equipé d'un microprocesseur H8 RISC d'une vitesse d'horloge de 20 MHz.
• Sa partie CMOS et sa HASH «table» de 118 kbytes lui confère une puissance de jeu rarement atteinte pour son prix.
• Nouvelle génération d'échiquier mémorisant 64 parties et une force ELO 2383 pts USA.
.... **2 209 F**

GAME'S les hits du mois



CD ROM PC

■ LE MUSEE D'ORSAY



■ WING COMMANDER IV CD ROM PC



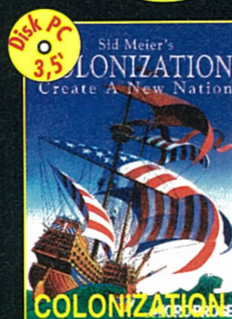
CD ROM PC

■ LES GUIGNOLS DE L'INFO

- «Grand Prix 2*»
- «D»
- «Command & Conquer Scénario OPE SURVIE

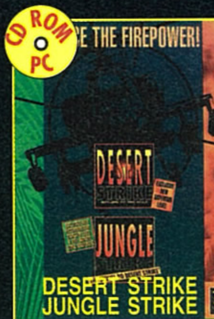
* Téléphonez à votre magasin GAME'S le plus proche pour prix et disponibilités.

GAME'S les promos du mois



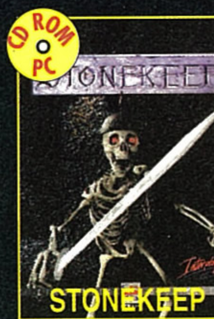
Disk PC 3,5' ★ **30 F**

Une histoire de découverte, d'exploration et d'indépendance territoriale. Jouez le colon, le conquistador, et le diplomate et affrontez les difficultées liées à la création d'une nouvelle nation indépendante. Vous finirez par déclarer votre indépendance mais vous n'obtiendrez pas la liberté de votre nation sans vous battre. **Disk PC 3,5'**



CD ROM PC ★ **90 F**

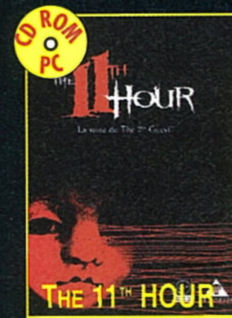
A vous de gérer votre potentiel humain, armement, carburant pour arriver à éliminer le général Kilbaba. 2 jeux en 1 pour vous plonger dans l'action. BONNE CHANCE !



CD ROM PC ★ **289 F**

Version française

Le jeu le plus attendu du monde, commencé il y a cinq ans. Jeu de cachot. Graphisme en 3D, animations, mouvements de caméra délirants, effets spéciaux dignes d'Hollywood, acteurs filmés et musiques grandioses.



CD ROM PC ★ **269 F**

70 années après les meutres épouvantables de 7th Guest, vous serez plongé dans une suite de cauchemards sordides. Un long périple dans la folie meurtrière où le mystère vous attend. BON COURAGE !



CD ROM PC ★ **299 F**

Avec multiples intrigues, graphismes sophistiqués, interface invisible et intuitive. Nouvelle version détaillée du chef d'oeuvre classique.



ACCESSOIRES

- JOYSTICK PC SPEED KING ANALOGIC .... **30 F**
- JOYSTICK PC CONNECTION .... **30 F**
- JOYSTICK PC CONNECTION + CARTE JOYSTICK .... **50 F**

GAME'S

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 34 65 18 81

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 30 75 95 42

PARIS - VINCENNES
28, avenue du Chateau
Tél. : 43 98 29 29

LILLE
Grand Place
Tél. : 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 50 20 86 06

AMIENS
Centre Com. Halles de Beffroi
Tél. : 22 91 73 33

MONTPELLIER NOUVEAU
Centre Com. Auchan Plein Sud
Tél. : 67 20 12 66

Descent 2

PC CD-ROM

Détournement de mineurs bis

Les amis, l'instant de vérité est arrivé. Après une longue et difficile attente, Interplay nous offre enfin la suite de son Doom-like, Descent, qui porte le doux et original sobriquet de Descent...2. Ah la vache, ils nous ont bien eu sur le coup du nom, on s'y attendait pas...



Les explosions ne sont pas dégueu., mais c'est pas le délire non plus.



On augmente la capacité de stockage de missiles de votre vaisseau, parce que quand même, faut pas déconner avec les aliens...



Bah voilà, vous vous êtes fait détruire comme une grosse tanche...

Ah ça, on peut dire que vous en avez parcouru, des kilomètres de galeries, à la recherche de réacteurs à bousiller et d'adversaires à formater. Ah ça, oui alors que oui, et même que c'était le bon temps. Mais maintenant, fini les vacances. Il va falloir vous remettre au boulot fissa parce que mine de rien, il règne toujours un sacré bordel dans les installations souterraines destinées à extraire de la matière première (oui bon, c'est un peu pompeux comme tournure, mais c'était ça ou vous aviez droit à une répétition, alors vous plaignez pas, hein). Car figurez-vous qu'ils ont remis ça, ces satanés robots mineurs, et qu'il va de nouveau falloir enfiler votre slip de plongée spécial grande profondeur pour aller faire le ménage façon Javel Lacroix. Quand on pense que tout ce bordel aurait pu être évité si un inconscient n'avait pas un jour inventé le robot ménager éplucheur de patates, ça met vraiment les nerfs. Parce qu'une fois de plus, c'est bibi qui va aller recoller les pots cassés, et que bibi il commence à en avoir marre de jouer le bon samaritain. Déjà qu'il se tape la vaisselle, le repassage et le nettoyage des toilettes, mais en plus il faut qu'il sauve le monde. Et pendant ce temps-là, eh ben bibi il rate "Hopital Central", et personne ne sera là pour le lui enregistrer. Mais monsieur Robot il s'en fout lui, il regarde son télé foot, et puis quand il en a marre, eh ben, il envahit des mines, rien que pour vous énerver. Mais bon, bibi il a l'habitude, alors il va y retourner, au charbon. Nous autres héros, on est vraiment trop bonne poire...

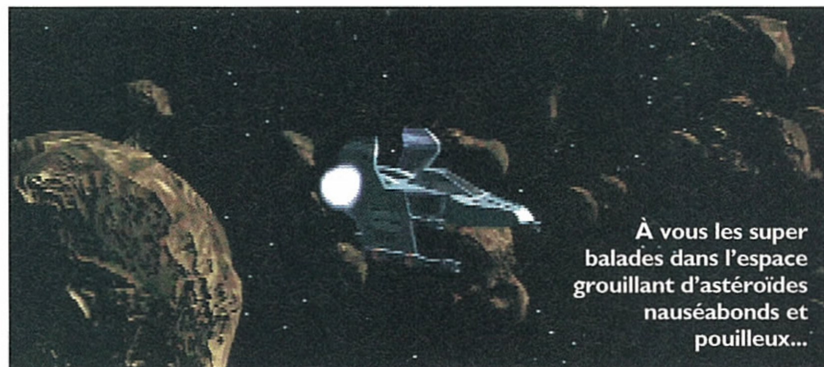
FISHBONE

Tout le monde descend !

Allez, on fait comme à la télé, là où l'informatique ça a l'air vachement simple

Deux modes de vue sont disponibles. Un avec cockpit, l'autre sans.





À vous les super balades dans l'espace grouillant d'astéroïdes nauséabonds et pouilleux...



N'hésitez pas à fouiner dans tous les coins pour trouver des interrupteurs super cachés par des super ennemis.



Vous aurez droit à une brève présentation de chaque type d'ennemi que vous rencontrerez.



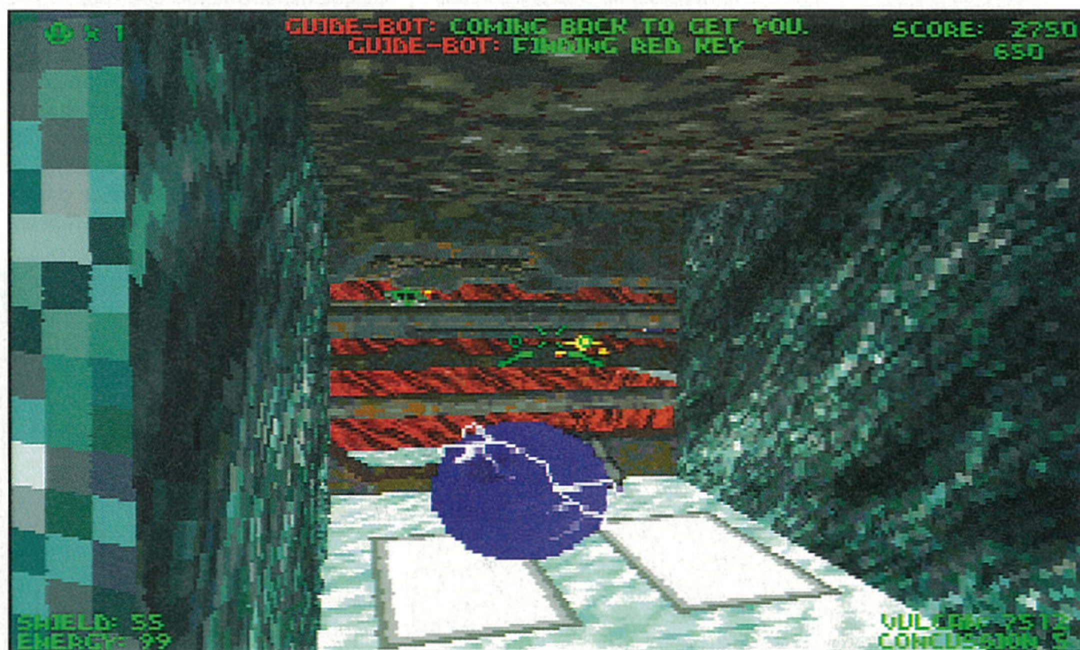
Évitez de vous prendre les mines en pleine face, ça risquerait de vous handicaper au niveau séduction.

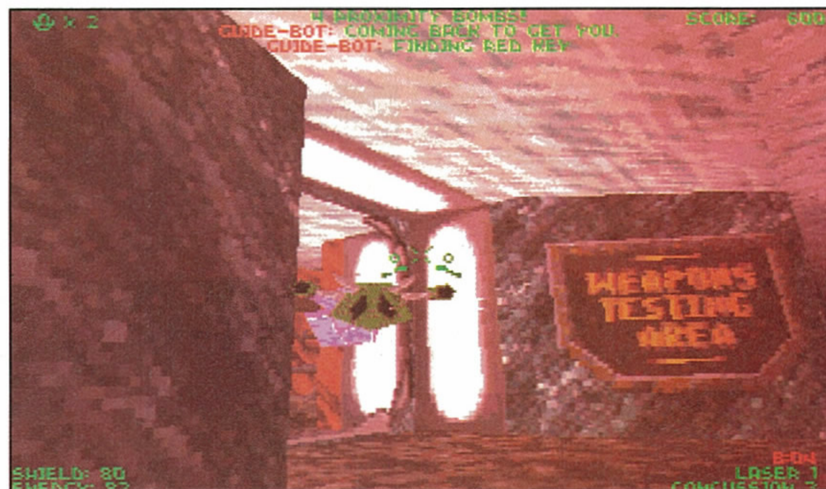
à utiliser. On prend son joli CD avec Descent 2 marqué dessus, on essuie les traces de bave laissées par ses collègues de travail, on le place dans le lecteur et on tape "install". Bon, ça commence plutôt bien puisque le soft vous propose de vous installer complètement sur votre disque pour la modique somme de...Arghhhhhh ! 168 méga-octects !... Heum, je risque d'être un peu juste avec mon 15 még. sous Stacker, alors on va se contenter de l'installation moyenne de 48 mégas, tant pis pour les temps de chargement et la fluidité des vidéos. Surtout que sur un quadruple vitesse, les temps d'attente sont tout à fait acceptables, alors on ne va pas se gêner. Certes, il y a bien une installation à 24 et quelques még., mais de nos jours cela fait radin, alors au diable l'avarice...

Quelques secondes et un test de rapidité d'affichage plus tard, voici enfin l'introduction qui pointe le bout de son animation. Rien à reprocher de ce côté-là, cette dernière est vraiment superbe, pour peu que votre bécane daigne l'afficher avec fluidité en haute résolution. Bon, on apprend en gros qu'il va falloir remettre le couvert, et de nouveau faire sauter des installations minières peuplées de robots incontrôlables. Pas la super-surprise quoi, on s'y attendait limite un peu quand même... Allez, basta l'intro, voyons voir un peu ce qui nous attend concrètement grâce à la subtile validation de "new game", sympathique membre de l'association du menu principal. On vous demande alors de choisir votre niveau de difficulté parmi les cinq proposés, allant du joueur larvaire au maniaco-dépressif à tendance suicidaire, pour schématiser. Le mode "rookie" sera un bon choix pour commencer, car bien qu'étant loin d'être aisé, il vous permettra d'avancer assez facilement dans les mines, sans trop de casse. Une dernière pression sur "return", et enfin c'est à vous de jouer...

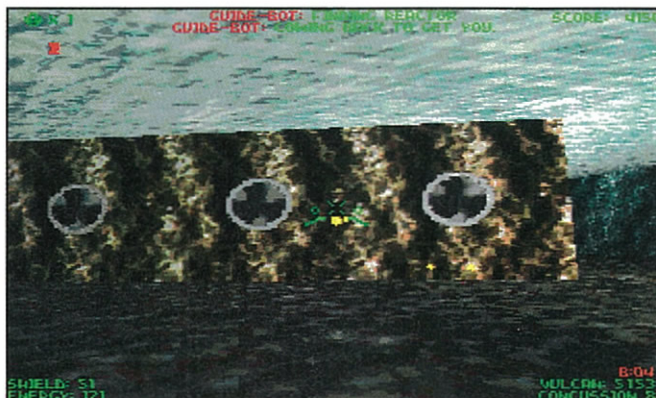
À première vue, Descent 2 ressemble beaucoup graphiquement à son prédécesseur. Cela vaut aussi bien pour les décors que pour votre appareil, qui est d'ailleurs le même que celui que vous aviez utilisé dans vos précédentes aventures, à savoir votre fidèle Pyro-GX. Mais cette brave bête a été améliorée, et est désormais capable d'emporter une vingtaine d'armes différentes, ces dernières étant partagées entre une dizaine de missiles et de lasers de puissance diverse. À vous les Omega Cannon, Mega Missiles et autre Earthshaker, dont la puissance de feu vous permettra de faire de véritables massacres parmi les rangs ennemis. Mais attention de ne pas vous faire prendre à votre propre piège, car si vous restez trop près des lieux d'explosion, vous risquez de le regretter amèrement. En bref, vous aurez tout le matos nécessaire pour porter préjudice à autrui, sans oublier les petites gâteries du genre des mines explosives et autres fusées éclairantes, qui sont bien sûr toujours

Certains chemins de traverse permettent de prendre l'ennemi par surprise. Récupérez le bonus pour le bouclier, tant que vous y êtes...





Lui, il ferait partie du test que cela ne m'étonnerait pas.



Lorsque vous aurez fini votre travail de vandale en détruisant toutes les lampes, vous pourrez toujours vous éclairer grâce à vos fusées lumineuses.

présentes. Comme auparavant, ces dernières vous permettront d'éclairer des endroits sombres de la même manière que le ferait une torche, mais leur durée d'action est malheureusement limitée. Sachez à ce propos que la gestion de la lumière est une vraie réussite, la luminosité des pièces dépendant des éclairages présents. Comme ceux-ci sont destructibles, vous pourrez très bien vous retrouver dans le noir absolu si jamais vous avez une certaine tendance à détruire tout ce qui est autour de vous, lampes comprises. De même, lorsque vous tirez une rafale de laser dans un couloir sombre, vous pouvez suivre le halo lumineux le long des parois de ce dernier. Visuellement très efficace et techniquement irréprochable...

Les bonnes résolutions

Puisqu'on en est à discuter bout de gras sur le point de vue graphique, une des grandes nouveautés de Descent 2 réside dans le choix de la résolution du jeu. Ainsi, outre le classique 320*200, vous pourrez tenter un courageux 640*480 ou un 800*600. Courageux, car il ne faudra pas vous attendre à un miracle de fluidité (c'est limite jouable sur un Pentium 133). En revanche, le mode "VGA standard" vous donnera pleinement satisfaction, à quelques ralentissements exceptés, lors de combats particulièrement fournis en ennemis. Le phénomène étant sporadique, on n'en voudra pas trop aux programmeurs de Parallax. La maniabilité du vaisseau demande un certain temps d'adaptation, car contrairement à Doom, il est possible de se déplacer dans tous les sens. Ainsi, vous pourrez très bien vous retrouver la tête en bas, ce qui sera chose courante en raison de la complexité des niveaux. Car comme l'on pouvait s'y attendre, ces derniers sont tarabiscotés au possible, et ce n'est pas la carte en 3D filaire qui vous aidera vraiment à retrouver votre chemin. En fait, vous aurez beaucoup mieux que cela à votre disposition...

Eh oui, autre super-giga-fun-jeune nouveauté de cette suite, vous pourrez désormais bénéficier d'un «robot-guide» qui connaîtra le niveau comme sa poche. Il se présente sous la forme d'un œil mécanique, et se trouve généralement planqué juste à l'entrée de chaque mine. Une fois que vous l'aurez retrouvé et libéré, vous pourrez lui donner l'ordre de rechercher une chose précise parmi une dizaine de possibilités. Ainsi pourra-t-il vous indiquer le chemin à suivre pour retrouver des otages, des power-up, des ennemis, le réacteur central (but principal de chaque mission), et même la sortie à emprunter après avoir détruit ce dernier ! Une fois votre cible choisie, il vous suffira de suivre votre guide pour parvenir à la destination de vos rêves, ou bien alors repérer le chemin qu'il utilise grâce à un petit écran vidéo retransmettant ce que voit le drone. Cet aspect est vraiment appréciable et il devient désormais pratiquement impossible de se perdre complètement, même dans les niveaux les plus complexes. Si ce robot ne vous suffit toujours pas, vous pourrez toujours laisser des «marqueurs» – ou des balises si vous préférez – qui apparaîtront sur la carte à l'endroit où vous les avez déposés. Si avec tout ça vous vous perdez encore, désolé, mais on ne peut plus rien pour vous. Essayez donc le macramé...

Le jeu en réseau n'a évidemment pas été oublié, car c'est indiscutablement cet aspect qui a fait une grande partie du succès de Descent. Outre l'inébranlable liaison modem permettant le jeu à deux, le mode "IPX" aura la grande caractéristique d'autoriser jusqu'à douze joueurs s'affrontant simultanément dans un niveau ! Vous imaginez le délire, douze pékins s'en mettant plein la tronche, dans une mine où les alliances se rompent aussi rapidement que les trahisons s'accomplissent ! Le pied, quoi ! Mais Descent 2 propose plusieurs types de jeu à plusieurs, dont le plus amusant est sûrement le mode

INTERET 85



Le jeu à 12 joueurs
Le robot guide
Les nouvelles armes

–

Manque d'originalité des niveaux
S-VGA limite jouable

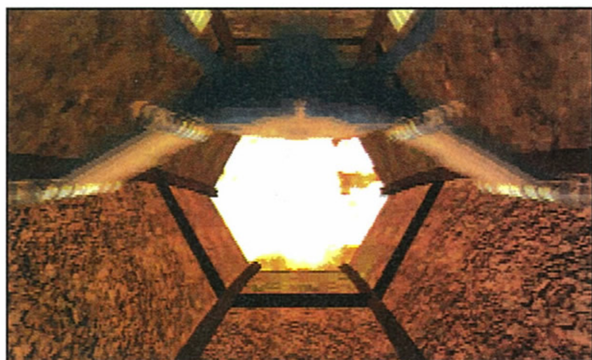
TECHNIQUE 87



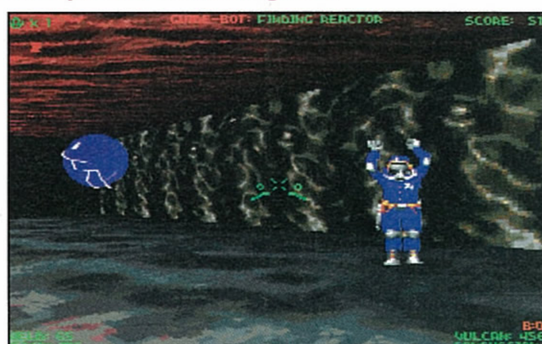
Le réacteur est le cœur nerveux de chaque mine. Une fois que vous l'aurez détruit, vous aurez 50 secondes pour quitter les lieux.



La station Esso de l'espace vous accueille les portes ouvertes. Bon, vous avez pensé à vos tickets ?



Barrez-vous de la mine dare dare si vous ne voulez pas finir en viande grillée.



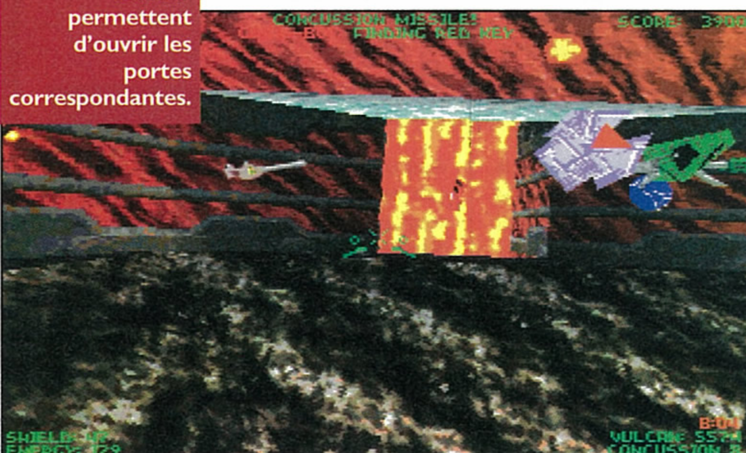
Ne négligez pas les otages, ils pourront vous faire gagner pas mal de scores supplémentaires...

«Capture The Flag». En effet, après que l'on ait constitué deux équipes, le but du jeu est d'aller piquer le drapeau de l'adversaire situé quelque part au hasard dans le niveau, un peu comme au paint-ball pour ceux qui connaissent. À vous l'élaboration de stratégies plus ou moins complexes pour parvenir à vos fins. Sinon, d'autres modes plus classiques comme «Cooperative» ou «Anarchy» vous feront combattre avec ou contre des humains, mais cette fois dans le seul but de faire un score maximum. Pour en finir avec ce point, Descent 2 semble assez bien supporter Kali, ce protocole qui permet de jouer en réseau par l'intermédiaire d'Internet. Ce sont les providers qui vont être contents...

Vous aurez donc compris qu'au final, Descent 2 s'avère une très bonne suite, à la hauteur des espérances de bon nombre de joueurs. On peut simplement regretter que le mode S-VGA ne soit pas un poil plus rapide, et que les nouveaux niveaux ressemblent trop à ceux de la première version. À part cela, il est clair que les nouvelles armes et autres robots guides vont encore faire un malheur dans les parties en réseau, et ce succès sera amplement mérité. Bon, excusez-moi, mais là, faut que j'y retourne parce que j'ai un tubercule qui m'a attaqué dans le dos. J'en connais un qui va finir en friture. Finalement, bibi, il est content....

GENRE : Doom like • EDITEUR : Interplay • Distributeur : CIC • CONFIG. MINI. : 486 DX 50, 8 mégas RAM, DOS 5 ou Windows 95 (16 mégas RAM).

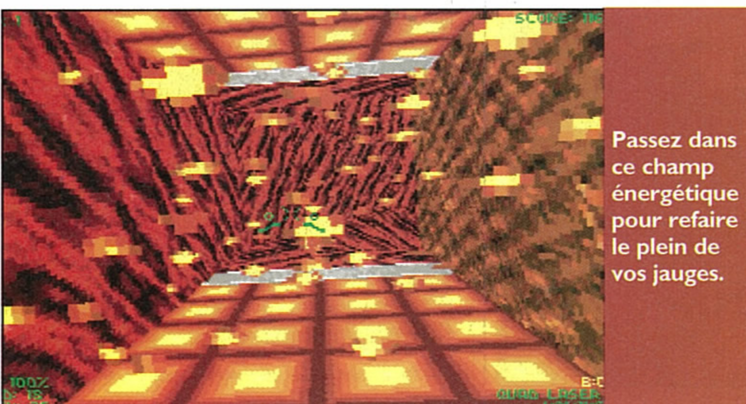
Les cartes de couleur permettent d'ouvrir les portes correspondantes.





Le voici, votre robot-guide. Grâce à lui, vous pourrez trouver facilement n'importe quel objet dissimulé dans le labyrinthe que constituent la plupart des niveaux.

Descent 2 possède bon nombre de nouveautés qui devraient séduire les accros du genre. Les nouvelles armes, l'apparition du mode S-VGA, les parties en réseau à 12 joueurs, le robot-guide, les nouveaux ennemis, enfin bref, les arguments ne manquent pas. Comme de plus le tout est très bien réalisé, il serait déplacé de faire la fine bouche... Mais qu'à cela ne tienne, faisons-la un peu : il aurait été agréable d'avoir plus d'originalité dans les nouveaux niveaux, car ceux-ci ressemblent un peu trop à ceux de Descent premier du nom...



Passez dans ce champ énergétique pour refaire le plein de vos jauges.

ESPN Extreme Games

PC CD-ROM



Extrême limite

IANSOLO

Qui n'a pas rêvé de faire du skateboard avec son PC ? Alors prenez un tournevis, démontez votre carte-mère et mettez les pieds dessus. Vous constaterez que ça glisse pas si mal que ça !

Ahhh ! Extreme... Pour une fois que l'on me confie un test comme je les aime, viril, gaulois, avec tout plein de filles voluptueuses avec de gros... et puis de belles... Non mais, vous imaginez : un jeu tiré de ce magazine que l'on trouve planqué là, tout en haut, dans les bons kiosques à journaux. Je sens qu'il y en a qui vont péter les boulons, voire couler une bielle. Hein ? C'est pas ça ? Ah bon, je m'a trompé alors. Attendez, je fais un peu le ménage sur mon bureau. Il faut vous dire que l'on a déménagé et que c'est encore un peu le souk par ici. Surtout autour de Cooli, il faut bien le dire. Alors, attendez, ce truc-là : "Union", c'est pas ça non plus. Vooilààà : Extreme Games. Je dirai même plus : ESPN Extreme Games. Effectivement, ça n'a rien à voir. À défaut de nanas dénudées, c'est plutôt de l'ado boutonneux dont il s'agit et que je dois tester. Mince alors ! Drôle de métier que testeur, quand même !

Où est-ce que j'ai mis ma casquette ?

Vous aussi vous avez un jour tenté de battre le record de vitesse en rollers, accroché derrière une voiture sur le périf. Si ce n'est point le cas, Extreme Games vous offre les merveilles de la glisse sans quitter votre fauteuil. Au cours de 12 courses réparties sur 5 circuits différents (San Francisco, Lac Tahoe, Amérique du Sud, Italie, Utah), vous allez vous colter avec la crème de la jeunesse grunge. Cette version PC est moins belle que celle sur



Ouuii ! je sens que je vais m'la faire, cette porte, moi!



Moins beaux que sur PlayStation, les décors sont quand même bien détaillés et variés.



Il faut pousser sérieusement sur ses gambettes pour rattraper son retard.





À la fin de la course, on touche des pépètes.



Vas-y, man, tu peux choisir ce que tu veux : rollers, skate, VTT et luge de rue. C'est trop cool, man !



ESPN étant une chaîne américaine spécialisée dans le sport, les compétitions sont retransmises à la TV. Seulement voilà, la pétasse qui présente passe son temps à vous pourrir la gueule en se repoudrant le nez. Autre chose : ces vidéos sont complètement pourraves. Bonne nouvelle : on peut les débrancher !

PlayStation, et à moins de disposer d'un Pentium, c'est carrément moins fluide.

Néanmoins cela reste jouable, et on peut opter entre deux niveaux de détails. Un petit tour dans les pages d'options pour sélectionner son coureur et son équipement. L'interface n'est pas des plus pratiques, mais vous pourrez choisir entre les rollers, le VTT, le skate ou la luge de rue. Chaque engin possède sa spécificité. La luge est la plus rapide ; en revanche, on ne peut pas sauter, ce qui s'avère parfois gênant quand on se trouve nez à nez avec un tracteur au détour d'un virage. Le skate est idéal pour négocier des virages rapides. Les rollers sont les plus prompts au démarrage. Le VTT est de loin le moins drôle de tous.

Hormis ces petites différences, tous ces engins se conduisent de la même manière. Une barre au centre de l'écran symbolise votre énergie, qui se régénère quand vous êtes en position de prise de vitesse. Dans le cas contraire, plus vous ramez, plus vous vous fatiguez. Il va sans dire qu'il faudra répartir au mieux les coups de bourre et les phases de glisse intense.

Bouge de là !

Avant de démarrer, prenez une bonne inspiration car les courses sont longues (une dizaine de minutes), et l'action soutenue ne vous laissera pas beaucoup de temps pour respirer. En plus de la recherche de vitesse et de la meilleure trajectoire, il faut sans cesse éviter les pièges du parcours. Tonneaux, murets, tramways, véhicules divers et même des poules : ils auraient quand même pu faire le ménage avant de lancer la compétition ! Sachez qu'en plus des sauts, vous pourrez éviter un obstacle en faisant une légère déviation sans être arrêté net dans votre élan. On rebondit alors sur le décor, ce qui permet d'admirer le travail sur les sprites qui sont très bien animés. Mais les obstacles les plus gênants s'avèrent être vos amis concurrents. Amis, amis... c'est vite dit. Ces enfoirés ne se privent pas de vous flanquer des coups de latte et des beignes quand ils passent à votre portée.

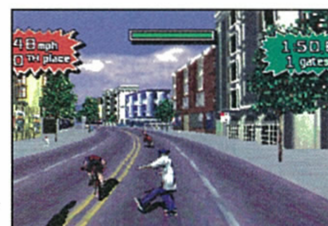
Dans la plus pure tradition d'un Road Rash, vous n'allez pas vous faire prier pour en faire autant. Et c'est de loin la manière la plus radicale de gagner des places au classement ! Comme si ça ne suffisait pas à vous tenir éveillé, les parcours sont truffés de tremplins et portes de couleurs différentes. En passant dans une porte verte, vous gagnerez de l'argent. Les jaunes donnent des points pour le championnat, et les bleues donnent parfois accès à des passages secrets. Mine de rien, cette variété dans les actions possibles et les différents niveaux de difficulté assurent à Extreme Games une bonne durée de vie. On regrettera, par contre, l'absence de jeu à plusieurs (écran splité ou réseau). Pour finir, je voudrais attirer votre attention sur la qualité des bruitages. Aaaah, le son mélodieux des roulettes d'un skate quand on dévale les rues de San Francisco à 100 km/h !

GENRE : Arcade/Simulation • EDITEUR : Psygnosis • DISTRIBUTEUR : • NOTICE en français, 1 joueur • CONFIG. MINI. : 486/66 avec vidéo VLB, Pentium recommandé.

ESPN Extreme Games est à mi-chemin entre la simulation et l'arcade. Le côté baston et les différents bonus lui assurent un rythme soutenu. Notez qu'il faut quand même une configuration Pentium pour mieux sentir la glisse.



Le skate à gauche s'est pris une bonne tôle.



Et un coup de latte pour le cycliste.

INTERET 79 %



Animation des sprites
Bruitages
Jouabilité

−

Moins bon que sur PlayStation
Pas de jeu à deux
Vidéos très moches

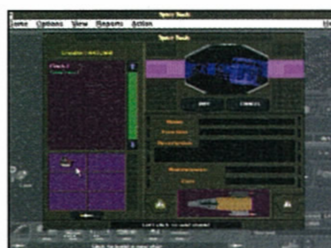
TECHNIQUE 78 %

Space Bucks

PC CD-ROM

Space modique

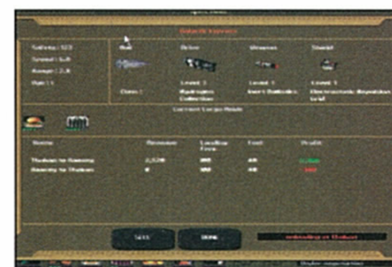




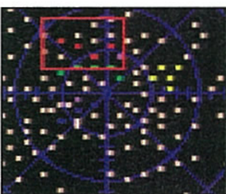




Votre terrain de jeu : l'univers. Votre objectif : faire le maximum de profit !



La rentabilité d'une ligne est un facteur crucial pour votre expansion future.





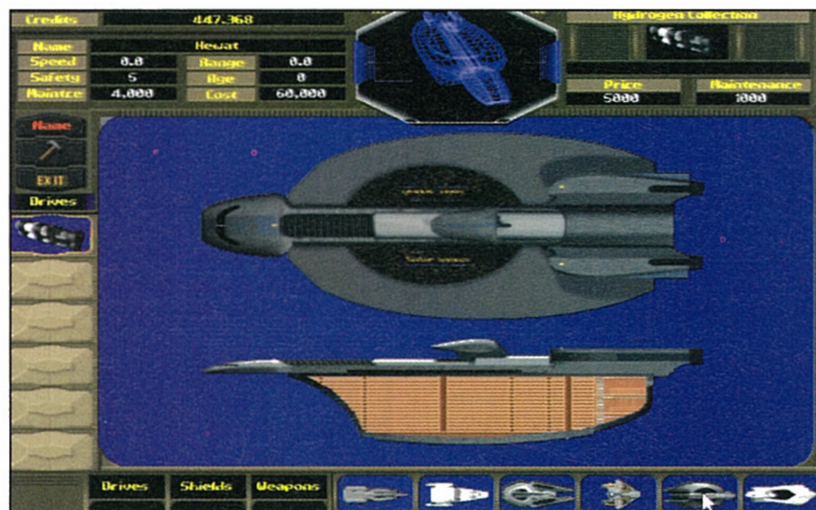


Impressions revient à la charge avec un soft qui n'est pas vraiment une réussite, mais n'est pas non plus dénué d'intérêt. Il faut dire que le sujet est original.

IANSOLO

Assoiffé de gains, vous vous lancez à l'assaut de l'espace en créant une compagnie de transports spatiaux. Space Bucks tourne sous Windows et uniquement en 640 x 480. Disposant d'un starport, d'un premier vaisseau et d'un capital de départ, votre première préoccupation sera d'obtenir le droit d'accès à une planète proche. C'est la spécialité de votre équipe de négociation qui va dealer le "loyer" de la planète avec ses habitants pouvant appartenir aux cinq races connues de la galaxie. En second lieu, vous programmez la route que devra suivre votre vaisseau et la composition exacte de sa cargaison de marchandises. Il s'agit de faire le maximum de profit à chaque voyage en tenant compte de l'offre et la demande sur chaque planète, votre vaisseau vous coûtant par ailleurs en maintenance, taxes et plein de carburant. Et c'est reparti de plus belle : négociation, construction d'une second vaisseau, programmation d'une nouvelle ligne de transport. Ainsi de suite... Pendant ce temps-là, vous perdez inexorablement de l'argent car l'optimisation de vos cargaisons n'est pas chose aisée, et l'intelligence artificielle du programme, une grosse saloperie. C'est sûr, avec ce soft, les fanas de gestion vont bien se prendre la tête. Pour varier leur jeu, les programmeurs ont ajouté tout plein d'autres phases : construction de vaisseaux customisés et d'usines, gestion boursière, inventions spatiales présentées sous forme de séquences vidéo, sabotage des autres compagnies... Mais ça devient vraiment complexe à gérer quand on est au contrôle d'une armada de vaisseaux !

GENRE : Gestion spatiale • **DISTRIBUTEUR** : Sierra • **TEXTES ET VOIX** : en anglais, 1 joueur • **CONFIGURATION**: 486/66 avec Windows



Vous pourrez construire des vaisseaux spatiaux selon votre goût : armement, défenses, capacité utile...

INTERET 75%



+ Sujet

– Ergonomie

TECHNIQUE 70%

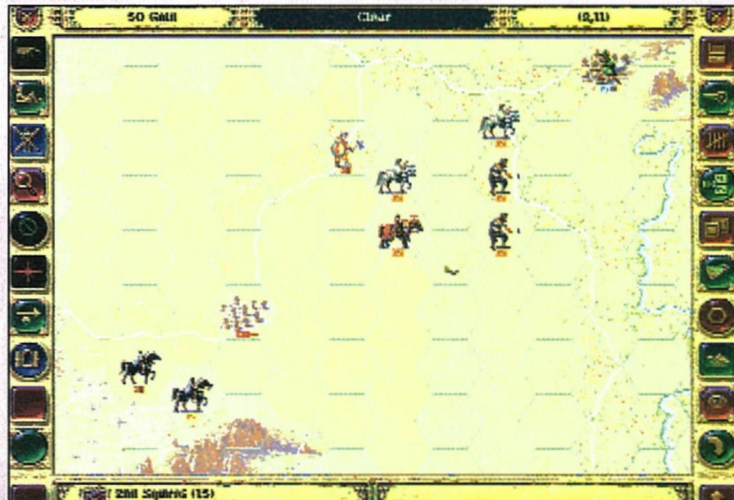
Les softs d'Impressions souffrent toujours des mêmes défauts : une prise en main difficile et une profondeur relative. Le sujet traité est toutefois original.

Fantasy General

PC CD-ROM

Un concurrent pour Warlord ?

Monsieur Pomme de Terre



Pas de mouron à se faire, la relève est assurée : on avait aimé Panzer General, voici Fantasy General, sa fidèle conversion en jeu d'heroic-fantasy. Pour mener à bien votre quête, vous aurez le choix entre quatre généraux qui présentent chacun leurs qualités propres (Summoning, Leadership, Charismatic, etc.), des centaines d'unités différentes qui monteront des niveaux au fur et à mesure de la campagne, sept types de lanceurs de sort et plein de bestioles bizarroïdes, volantes et même bizarroïdes et volantes à la fois. Rien à redire sur le soft, d'une qualité irréprochable, mais qui risque de rebuter les débutants (à qui nous conseillons de se rabattre sur Warlord, un soft moins aride). À noter la possibilité de jouer à deux, sur le même ordinateur en double aveugle, ou bien par E-mail.

GENRE : Wargame • EDITEUR : Mindscape • DISTRIBUTEUR : Ubisoft • Textes et voix en français, 1 à 2 joueurs • CONFIG. MINI. : 486DX2, prévu pour avril.



Fantasy General est un vrai wargame avec toutes les qualités et les défauts du genre : c'est passionnant, mais ça ne s'adresse qu'aux passionnés.

INTERET	90
TECHNIQUE	65



Wayne Gretzky & the NHLPA All Stars

PC CD-ROM



Marrons glacés

L'hiver a beau se retirer lentement, on n'a pas fini de se geler les miches pour autant : glace, patins à glace, coups de boule et palets qui fusent sont au rendez-vous.

SEB

INTERET 80%



Les menus sont jolis-jolis
Foutre des pains dans la gueule de son adversaire

—

Pas assez de bruitages de foule
Deux mouvements possibles

TECHNIQUE 70%

Wayne Gretzky. Le nom sonne plutôt bizarrement pour nos oreilles franchouillaises, c'est sûr. Mais de l'autre côté de l'Atlantique, au Canada d'abord et aux States maintenant, il n'est pas un fan de hockey sur glace qui n'ait vanté les mérites de ce joueur hors pair. Buts en cascades, style fluide et gentleman à tout crin, l'homme est un sportif classieux. Du coup, il débarque sur nos PC, et ce n'est pas une première, mais cette fois c'est sur CD, alors bon, ah ah.

CD oblige, Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars démarre avec une longue séquence filmée, un montage d'actions de hockey où notre pote Wayne nous en met plein la vue, tout ça. Le tout étant malheureusement accompagné d'une musique de hardos pourrave à souhait avec un gros solo qui tache. Allez, c'est pas grave, c'est que l'intro. Le reste de l'environnement est, d'ailleurs, plutôt de bon goût, les menus sont tout plein jolis, très clairs, et accompagnés de musiques certes peu renversantes mais en tout cas sans vulgarité.

Et des menus, ouh là, y en a : réglages divers pour décider du moyen de contrôle (clavier, joystick à un bouton, à deux boutons...), choix des équipes, composition des équipes, statistiques, classements et compagnie. Un des éléments essentiels du jeu vient de l'exactitude des données qui y sont intégrées : les compositions des équipes suivent parfaitement la réalité, les noms des joueurs sont là, à la bonne place, et chacun d'entre eux a été digitalisé. Les petits portraits apparaîtront pendant le jeu quand ils auront le palet au bout de la crosse. Le commentateur du match se fera d'ailleurs une joie de prononcer leurs noms quand ils marqueront des buts. Classe.

Le jeu lui-même est d'une simplicité déconcertante, à manier en tout cas. Le joueur que vous dirigez est habilement indiqué par une énorme étoile qui entoure ses pieds. Un bouton pour faire des passes, un bouton pour tirer. Voilà. Sachant que plus vous laissez le bouton de tir enfoncé, plus le palet décollera de la glace, histoire d'essayer de feinter le gardien. Ou encore, si le palet n'est pas en votre possession et que vous appuyez sur le bouton de tir, votre joueur se mettra à coller des pains dans tous les sens. Une bonne baston s'ensuivra peut-être, les deux protagonistes s'affichant alors en grand et se foutant sur la tronche à qui mieux mieux. Mieux. Mince, c'est quand même l'intérêt principal du hockey, coller des poings dans des gueules.

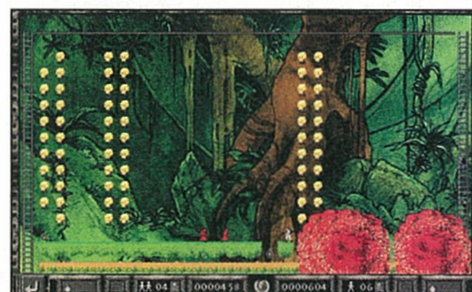
GENRE : Simulation de Hockey sur glace • EDITEUR : Warner Interactive • DISTRIBUTEUR : Warner Interactive NOTICE : en anglais • Nbre de joueurs : 2 • CONFIG MINI : 486 DX 50, S-VGA, 4 MB de RAM, compatible Win 95.





Amusant en solo, mais peut-être lassant assez rapidement, Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars devient vraiment très drôle si vous y jouez à deux. L'un contre l'autre, donc.





Lode Runner On Line

MAC CD-ROM

30 Mo de néant

Marre de creuser des trous, marre qu'on nous resserve la même soupe avariée depuis quinze ans. Lode Runner nous revient comme une vieille star décrépie qui espère encore nous vendre ses disques parce qu'elle s'est fait refaire les seins. Plutôt crever !

INTERET 20%



Un Frisbee bien équilibré



Un Frisbee un peu cher

TECHNIQUE 30%

Monsieur pomme de terre

C'est quoi cette mode débile de la nostalgie ? Qui espère nous faire croire que c'était mieux avant ? On nous fait acheter des Power Macintosh, des lecteurs CD-Rom, des modems, tout ça pourquoi ? Pour se retrouver comme des glands à jouer à Lode Runner ? Oups, j'oubliais le "On Line", la belle affaire... Lode Runner On Line se joue à deux au maximum et n'apporte absolument rien de plus qu'un Lode Runner à deux joueurs sur le même clavier (l'option est d'ailleurs proposée, heureusement). Super canon, j'ai le très grand honneur de vous apprendre la prochaine sortie de Virtual Chat Perché et surtout du très attendu 3D Pendu (en S-VGA avec texture mappée). On Line. Je rêve !

Piètre shareware

Ça commence à me tracasser, cette histoire. Comment ont-ils réussi à faire un jeu qui rame autant ? Mon vieux Lode Runner tournait plus vite sur Apple II que celui-ci sur un Power Mac. On frôle la prouesse technique. Bon, ça y est, je m'énerve. Ça fait un quart d'heure que je joue et que je m'ennuie. Ils ont ajouté des objets à attraper (marteaux-piqueurs pour creuser, bombes pour faire de gros trous). Bel effort, ils auraient dû ajouter des jeux aussi. Ce Lode Runner a autant évolué qu'une méduse depuis le jurassique, et tiens, je viens de trouver une nouvelle manière de m'amuser avec ce CD : je l'éjecte de mon lecteur, je le prends dans la main, et d'un geste souple du poignet... hop !... Frisbee... poubelle.

Cher monsieur le maître du monde,

J'ai bien reçu votre CD de Lode Runner On Line dans sa jolie boîte et je vous en remercie. J'ai toutefois quelques remarques à faire quant à votre gestion de l'univers :

Merci de ne plus nous déterrer Coluche une fois l'an. Les cadavres n'écrivent pas de nouveaux sketchs, et je commence à fatiguer d'entendre "L'histoire d'un mec".

Merci de nous épargner les come-back de Patrick Juvet.

Merci de ne pas remettre le pat'def à la mode (cela m'obligerait à m'amputer des deux jambes pour ne pas avoir à en porter).

Merci d'inventer de nouveaux jeux, je connaissais déjà Lode Runner et je l'avais en mieux il y a quinze ans sur une machine 8 bits.

En espérant que vous vous remettrez vite de cette grosse flemme qui vous cloue au lit.

GENRE : Jeu ménopausé • EDITEUR : Sierra • Distributeur • TEXTES ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIGURATION MINI : 68030 25 MHz, prévu pour Avril

Aussi distrayant qu'une partie de "pince-mi pince-moi" par téléphone.





Le héro creuse un trou.



DeathKeep

3DO

Un jeu à Dédé ?

J'entends déjà vos reproches : "Quoi, un seul test 3DO dans Joystick, pas la moindre petite preview !". Et bien oui, je sais, les possesseurs de 3DO ne sont pas à la fête en ce début d'année, pas grand-chose à se mettre dans le lecteur de CD-Rom. C'est donc avec un grand plaisir et un peu de soulagement que nous avons vu arriver DeathKeep. Mais hélas, le plaisir a été de courte durée.

LINOS

Une présentation des plus soignée nous explique que suite à la chute d'une météorite, un méchant nécromancien prisonnier des glaces vient de se libérer et tente de retrouver tout ses pouvoirs afin de redevenir le super-méchant qu'il était jadis. Pour cela, il doit retrouver trois globes magiques enfermés dans les tours d'un sanctuaire nain. Pour la compréhension du récit, il faut savoir qu'un sanctuaire nain n'est pas un édifice sacré de petite taille, mais une bâtisse construite par des nains, une race bien connue des joueurs de jeux de rôle. Bref, une fois de plus, il va falloir trouver quelqu'un de très courageux et un tantinet inconscient, pour arrêter le fameux nécromancien et sa cohorte de monstres qui ne pensent qu'à une chose; transformer les gentils héros en viande hachée.

Basé sur les règles et les caractéristiques qui ont fait le succès de la seconde édition d'AD&D, DeathKeep nous propose d'incarner l'un de ces trois personnages; un demi-elfe guerrier/magicien, un elfe magicien et un guerrier nain. Chaque personnage commencera le jeu avec un niveau minime et devra gagner ses points d'expérience en combattant durant le jeu, lui apportant ainsi de nouvelles compétences en combats ou dans l'exercice de la magie. Le personnage choisi pourra aussi, durant l'exploration des niveaux, ramasser toute une gamme d'objets fort utiles à sa survie ; armes, armures, nourritures et objets magiques.

Votre personnage déambulera donc grâce à un moteur 3D à la Doom, dans vingt-cinq dungeons comportant chacun huit niveaux composés de couloirs et de pièces infestés de monstres de tout poil... quoiqu'il y en a qui n'ont pas de poil du tout...À la réflexion, je crois même en avoir vu avec des écailles. Enfin bref, trente types de monstres tirés du bestiaire officiel d'AD&D.

Le moteur 3D utilisé par les développeurs de Lion a le mérite d'être en plein écran, mais il souffre d'un profond manque de finition occasionnant un grand manque de visibilité à l'approche des monstres, et une inertie assez stressante. De plus, la difficulté du premier niveau est déconcertante; il faut tenter de rester en équilibre sur une bande de boue glissante donnant accès à des salles inondées par une eau glacée (qui bien entendu, vous enlève le peu de points de vie que vous avez), tout en se défendant des attaques de monstres qui arrivent de tous côtés... du délire ! Au bout de vingt-cinq essais, on coupe sa console, on va boire une bonne petite camomille et on se met dans la position du lotus pendant une heure pour tenter de retrouver son calme et sa bonne humeur.

Bref, on reste sur sa faim, les développeurs sont passés à côté du sujet et on est bien loin du plaisir que peu apporter une campagne de Dungeons & Dragons; pas de stratégie d'équipe, pas d'énigme, pas de scénario et une difficulté qui ramène Space Hulk au rang de jeu pour enfant de quatre ans. Le mélange jeu de rôle/action 3D est un cocktail à risque. SSI avait déjà tenté avec Slayer de convertir ce type de jeu sur cette machine, mais une fois de plus, le résultat est plutôt décevant.

GENRE : AD&Doom • EDITEUR : SSI • DISTRIBUÉ PAR : Mindscape • NOMBRE DE JOUEUR : 1

Transposer l'univers de Donjons et Dragons en jeux vidéo n'est pas chose aisée. Ce Doom médiéval-fantastique assez fluide, mais d'une difficulté extrême et d'un intérêt limité, ne concernera que les fanas d'AD&D et encore...

TIPS

Si vous voulez avoir une chance de passer ce fameux premier niveau, deux objectifs : trouver les téléporteurs menant aux salles où l'on peut se reposer et trouver un parchemin ou des bottes de protection contre le froid.



INTERET 70%



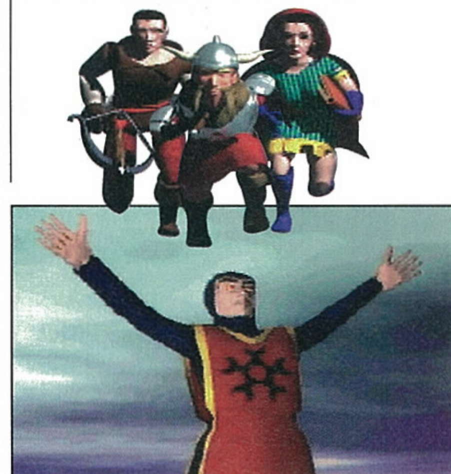
Le plein écran
Les nombreux sorts
Le grand nombre de niveaux et de monstres

–

La complexité décourageante du premier niveau
Certains sprites d'une grande laideur
Une maniabilité limite
Une 3D un peu simpliste et pleine de défauts (inertie et angles morts)
Pas de carte stratégique

TECHNIQUE 75%







3D ultra pinball

PC CD-ROM

3 en 1

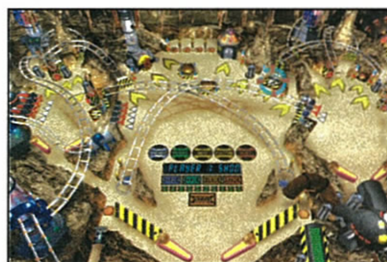
Jusqu'à présent, seul StarPlay nous avait proposé des flippers. C'est maintenant au tour de Sierra, qui nous offre, avec 3D Ultra Pinball, trois nouvelles façons de flipper.

TIBÉRIUS

Eh oui, trois niveaux différents nous sont proposés : la colonie, la mine et le poste de commande. Dans tous les cas, le principe est le même : un jeu principal au centre, et deux jeux secondaires de chaque côté. Pour accéder à ces derniers, il faut bien sûr activer les cibles adéquates. La présentation du jeu est très soignée, puisque l'on commence par une très belle introduction en 3D avant d'accéder au menu proprement dit. Chaque niveau, dessiné en 640 x 480, comprend de nombreux détails, mais il est toutefois assez difficile de distinguer correctement les cibles. On cherche assez souvent la balle, qui disparaît parfois par une trappe pour réapparaître à l'autre bout de l'écran. De plus, il arrive que la balle touche une cible sans que cela soit pris en compte. Si vous êtes adroit, des niveaux bonus seront accessibles. La musique est assez lassante, mais les bruitages sont plutôt réussis. Cependant, lors du chargement des sons, le jeu est ralenti, ce qui diminue quelque peu sa jouabilité. Enfin, de un à quatre joueurs peuvent s'affronter (it's more fun to compete !).

CONFIGURATION MINIMALE : 68040, 8 Mo de RAM, 20 Mo de disque dur, Moniteur 13" en 256 couleurs, CD 2x.

3D Ultra Pinball n'est pas un flipper très réaliste. En revanche, si on considère le côté "arcade", c'est un jeu assez divertissant.



INTERET 60%



Graphisme soigné
Trois flippers pour le prix d'un

Des arrêts intempestifs pendant le chargement des sons
Flippers peu réalistes

TECHNIQUE 70%







Chess System Tal

PC CD-ROM

Let there be Roque

SEB

Les jeux d'échecs sur PC n'ont jamais été plus à la mode qu'en ce moment. On se souvient en effet du match au sommet "Kasparov-Deep Blue" qui a relancé la sempiternelle polémique : une machine peut-elle penser, le futur champion d'échecs sera-t-il de silicium ? En tout cas, le champion du monde de ma salle à manger est sans aucun doute truffé de puces électroniques, surtout avec Chess System Tal installé.

Oxford Softworks est loin d'être un nouveau venu dans le monde des moteurs d'échecs, on ne compte plus les programmes qu'il a créé ou les bécanes électroniques qui utilisent ses softs. Le dernier-né que nous testons ici s'inspire soi-disant des techniques romantiques et agressives du jeu de Michael Tal, grand maître russe. Pipeau certain pour récupérer une licence prestigieuse, mais le soft joue bien de toute façon puisqu'on peut estimer son niveau maximum aux environs de 2 400 points ELO (un joueur de club débutant commence aux environs de 1 400). Différents échiquiers, vue 3D, vue 2D, sauvegardes, librairies d'ouverture, conseils de l'ordinateur : bref, la panoplie habituelle. Seule option intéressante, mais déjà vue : une longue série de problèmes qui permettent d'évaluer votre niveau.

Voilà, un autre jeu d'échecs. Il joue bien, forcément ; mais rien de révolutionnaire ici. Si vous avez déjà un soft d'échecs sur PC, inutile d'en changer pour celui-là.

TECHNIQUE 60 INTERET 78

EDITEUR : Oxford Softworks • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
TEXTE : Français 1 ou 2 joueurs • CONFIGURATION : mini • COMPATIBLE Windows 95 - tourne sous DOS



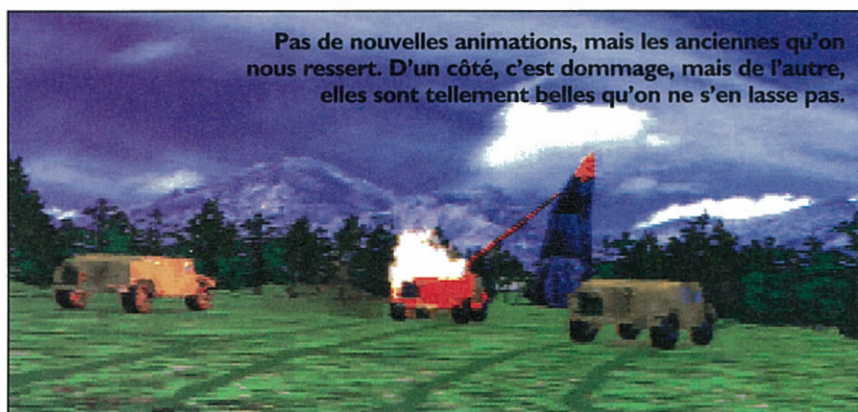
Et en avant la chair à canon. Dans cette mission, vous n'avez que de l'infanterie pour prendre d'assaut une base NOD, puis la squatter en envoyant des ingénieurs.

Command & Conquer
Opération Survie

PC CD-ROM

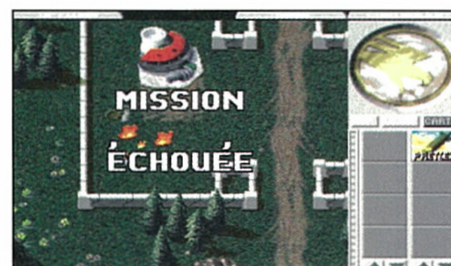
Du rabe de pruneaux !

Plus viril, plus dur, plus fin, plus facho... Command & Conquer revient, je vais bien.



Pas de nouvelles animations, mais les anciennes qu'on nous ressert. D'un côté, c'est dommage, mais de l'autre, elles sont tellement belles qu'on ne s'en lasse pas.





Cet écran, vous risquez de le lire plutôt souvent. Les missions sont atrocement complexes, impossibles à réussir du premier coup, presque impossibles tout court.

REMARQUES

Quinze scénarios, c'est tout. C'est très léger. Quand on pense à toute la place qu'il y a sur un CD... Celui-ci est tellement vide, qu'il fait un appel d'air quand vous ouvrez la boîte.

INTERET 92%



Un "Install" exemplaire
Chaque mission est un chef-d'œuvre
150 balles, un prix honnête

–

Seulement quinze scénarios
Pas de campagne
Pas d'animations
Pas de chocolat

TECHNIQUE 60%

Monsieur pomme de terre

Vous vous souvenez de cette atroce sensation de vide qui n'a cessé de vous tenailler les entrailles dès lors que vous aviez achevé les deux campagnes (NOD & GDI) de Command & Conquer ? Eh bien, séchez-moi ces larmes, et sortez votre uniforme du placard... J'ai l'honneur de vous apprendre que vous et vos hommes êtes ré-affectés au service actif. Voici quinze nouveaux scénarios, spécialement conçus pour les plus coriaces salopards jamais enfantés par l'Armée.

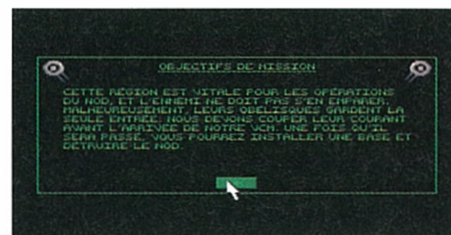
Bien sûr, c'est un scénario disk, et pour pouvoir l'utiliser, il faut déjà posséder Command & Conquer. Mais dans le cas où vous comptiez profiter de l'occasion pour acheter C&C, uniquement pour jouer ces nouveaux scénarios, laissez tout de suite tomber et retournez sur le champ à vos corvées d'épluchage. Covert Missions est extrêmement complexe et s'adresse exclusivement à ceux qui ont au moins fini une des deux campagnes du jeu original, aux vrais durs quoi.

Une fois les formalité de l'installation réglées (une vraie promenade, comme pour C&C), une nouvelle option apparaît dans le menu : "nouvelles missions". Joie. Tel le phœnix, mon vieux C&C renaît de ses cendres. Je suis tellement heureux, que je pardonne instantanément aux concepteurs de ce CD de n'avoir pas ajouté d'animations, de vidéos, de nouvelles troupes, de nouvelles règles, qu'il ne s'agisse non pas d'une campagne mais bien de quinze scénarios indépendants les uns des autres : Covert Missions est un scénario disk, point trait. Rompez.

Ces quinze scénarios (sept pour le GDI, huit pour le NOD), sont tous à la limite de l'infaisable, et se présentent presque comme des énigmes, des casse-tête chinois. Un exemple : après un briefing rachitique (en texte et sans voix ni vidéo) au cours duquel on vous charge de détruire toute une ville avec des troupes "réduites", vous vous retrouvez sur le champ de bataille avec une seule et unique unité. Un bug ? Pas du tout, c'est avec cet unique commando que vous devrez passer les lignes de mitrailleuses, éliminer une vingtaine d'hommes et faire sauter des rampes missiles... avant que les renforts héliportés ne puissent rappliquer. La mission ne fait que commencer, et ça n'est qu'un exemple.

Les missions sont toutes sublimes, et ont une durée de vie d'au moins quatre heures chacune. On en aurait quand même préféré plus.

EDITEUR : Virgin IE • DISTRIBUTEUR : Virgin IE • GENRE : Scenario disk • NOTICE ET TEXTES : VF • NBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI. : 486DX33 • SORTIE PRÉVUE : Avril



Pas de briefing en vidéo non plus, disparu l'abominable commandant Seth. Il est remplacé par un vulgaire texte toujours vague et lapidaire.

tips

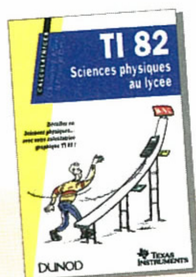
N'oubliez pas que vous pouvez créer jusqu'à dix groupes d'unités en les sélectionnant puis en tapant ALT et un chiffre. Dès que vous tapez ce chiffre, le groupe correspondant sera automatiquement sélectionné. C'est tres pratique pour faire des assauts d'hélicopteres, par exemple.

Seulement quinze scénarios, mais tous très difficiles et d'excellente facture... à réserver à ceux qui ont fini le jeu, ça les fera patienter en attendant Red Alert qui sortira en septembre.



Dès la rentrée, étonnez vos parents

Découvrez tout sur la programmation de votre calculatrice graphique Texas Instruments



NOUVEAU :

TI-82 : sciences physiques au lycée.

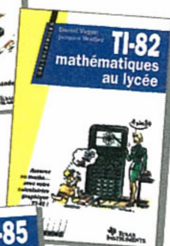
Cet ouvrage explique, à l'aide d'exemples tirés des nouveaux programmes de Seconde, Première et Terminale, comment résoudre simplement un exercice et comment exploiter des résultats expérimentaux.
Il est destiné aux lycéens et aux enseignants et leur permettra de s'affranchir, à l'aide de leur calculatrice graphique, des difficultés mathématiques, pour faire avant tout,... des sciences physiques !

Code 42794 • 98,00 F.

Ouvrages en vente chez votre libraire

S'initier à l'utilisation de votre calculatrice graphique,
Programmer votre calculatrice pour vos exercices de mathématiques et de sciences physiques,
Mais aussi, s'amuser avec votre calculatrice graphique Texas Instruments
Les ouvrages de la collection calculatrices TI-82, TI-85 de Dunod Texas Instruments vous apportent une aide efficace pour étonner vos parents.







POUR PLUS D'INFORMATIONS,
MERCI DE RETOURNER CE COUPON À :

Texas Instruments
Ouvrages Techniques MS83
BP 5 - 06271 Villeneuve-Loubet CDX







Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

____

__ __ __ __ __ Ville ____________

Joystick

À ma gauche, Fast Attack, un simulateur de sous-marin nucléaire ultra-réaliste et pointu. À ma droite, Silent Hunter, un simulateur de vieille marmite rouillée qui se déroule pendant la guerre du Pacifique... Alors ? Fast Attack ou Silent Hunter ? La nostalgie du diesel ou l'amour du missile tactique ? Vous n'allez tout de même pas acheter les deux...

Fast Attack

PC CD-ROM

Hyper-réaliste



Fast Attack est un jeu de simulation de sous-marin nucléaire et de développement de carrière qui présente un niveau de réalisme jamais égalé. À réserver aux sous-mariniers ?

MONSIEUR POMME DE TERRE

Un beau sous-marin rien que pour faire joujou à faire sauter la planète, ça vous botte ? Et pas n'importe lequel... un Los Angeles 6881 (le dernier cri en matière de technologie navale. Il peut aller jusqu'à 32 nœuds en plongée). Contre les menaces ennemies, n'hésitez pas à utiliser vos missiles de croisière Tomahawk, vos torpilles Mark-48 et vos missiles Harpoon. En revanche, si vous songez à faire carrière, je vous conseille d'user de vos jouets avec parcimonie : détruisez une cible amie, et vous vous retrouvez illico presto à mouiller votre froc devant le Congrès américain.

Seul contre l'univers

Non, vous n'êtes pas paranoïaque, ils sont vraiment tous contre vous ; la marine nord-coréenne, la flotte russe ou les terroristes du Moyen-Orient... Six campagnes différentes pour leur apprendre la vie, et dix missions par campagne ; additionnez ça au temps qu'il vous faudra, rien que pour apprendre à émerger le périscope, et vous aurez une idée de l'exceptionnelle longévité de ce soft.

Seul contre le mode d'emploi

Les concepteurs de ce soft ont tout fait pour séduire les puristes de la simulation. Mais n'en ont-ils pas trop fait ? Lourd des 80 pages de son manuel, Fast Attack présente une interface tellement proche de la réalité, qu'à chaque écran on reste interloqué devant des panneaux criblés de boutons clignotants. Heureusement, trois niveaux de difficulté ainsi qu'un Tutorial Mode ont été prévu. Il fallait au moins ça.

GENRE : Simulation de sous-marin • EDITEUR : Sierra
DISTRIBUTEUR : Sierra • TEXTES ET VOIX : en français, 1 joueur • CONFIG MINI : 486DX66

Un soft absolument génial, concocté en collaboration avec l'US Navy ; de la trempe d'Harpoon, mais d'une rare complexité. Un excellent repas donc, mais l'indigestion est assurée.

REMARQUES

N'espérez pas installer le jeu et démarrer une partie : de longues heures de lecture vous attendent, et quelques missions en Training ne seront pas superflues.

INTERET 90%

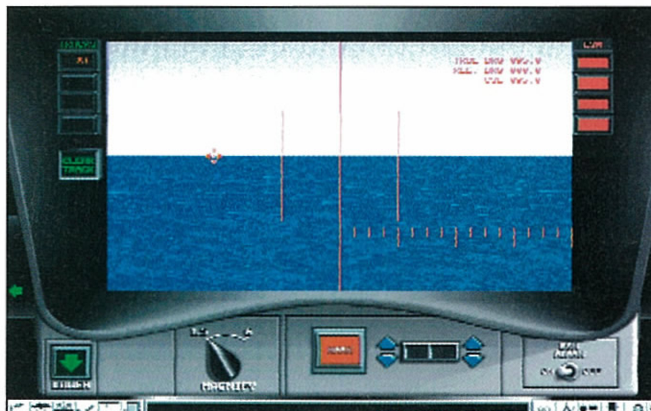


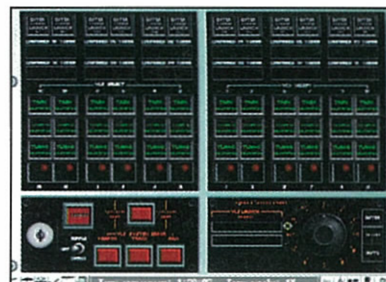
Une durée de vie hallucinante
Un réalisme jamais égalé

–

Une certaine complaisance dans la complexité
Un seul sous-marin jouable

TECHNIQUE 85%





Activer une torpille relève de la prouesse (et je ne parle pas de la lancer). Ce soft me rend autiste. Au fait, avant de balancer l'arme nucléaire, il faut une autorisation de tir... Frustrant, mais réaliste.



La librairie vous aidera à identifier les signatures sonar.

Silent Hunter Vs Fast Attack

En fait, ces deux softs ne s'adressent pas au même public. Leurs réalisations sont équivalentes, mais là ou Fast Attack est aride et spartiate, Silent Hunter est ludique et pédagogique. Deux différences importantes me font tout de même pencher en faveur de Fast Attack : la présence d'un Tutorial Mode, et le nombre de missions proposées. Mais attention, Fast Attack n'est pas un simulateur à la portée de tous... Loin de là !

Silent Hunter

PC CD-ROM

Le vieux briscard

Autre temps, autres mœurs. Nous voici sous l'eau toujours, mais dans les années 40. Cette fois, l'ennemi est bridé. Quelle importance ?... c'est l'ennemi.

Monsieur Pomme de Terre

SSI frappe encore, et j'aime bien quand SSI frappe. Silent Hunter nous présente une interface sublime, et surtout une interface ludique. Et c'est là précisément la très grande différence avec Fast Attack : même un novice ne se retrouve pas définitivement lourdé au beau milieu de nulle part, avec un sous-marin en perdition entre les mains et des tonnes de grenades qui lui tombent dessus. C'est le gros avantage avec la "low-tech", c'est rarement plus compliqué qu'un bouton sur lequel appuyer ou qu'une manivelle à actionner. Du coup, intuitivement, on en arrive à balancer ses torpilles, à réussir ses missions, à s'amuser.

Les concepteurs de ce soft l'ont bien compris, ceux qui l'achèteront seront forcément des mordus. Ils ont donc truffé leur CD de documents d'époque, de renseignements techniques et d'interviews de Bud Gruner, un vieux briscard de la Seconde Guerre mondiale. Appréciable également, la possibilité de paramétrer le réalisme des missions, en sucrant les gestions d'avaries, les limités de fuel ou de munitions, etc. Ça permet de piger deux trois trucs avant de passer aux choses sérieuses.



Enfin, une fois que vous aurez fini, il vous restera toujours la possibilité d'inventer vous-même vos missions en paramétrant une rencontre avec l'ennemi ainsi que les conditions de cette rencontre. Tout de même, 15 scénarios, aussi historiques soient-ils, c'est un peu léger. À quand les add-on ?

GENRE : Simulateur de sous-marin • EDITEUR : Minscape • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TEXTES ET VOIX : en français, 1 joueur • CONFIG MINI : 486DX66

Un soft plus accessible que Fast Attack, une interface bien faite et ludique. Silent Hunter présente tout le charme du désuet et un grand respect de la réalité historique.

INTERET 85%



L'interface est belle et efficace
Les données historiques
Aussi ludique qu'un simulateur peut l'être

–

Seulement 15 missions

TECHNIQUE 80%

C'est bientôt l' ECTS

le salon anglais des jeux vidéo. JOYSTICK vous invite comme chaque année à participer au vote des lecteurs européens. Notez que nous sommes encore une fois les seuls représentants pour la France ! Yo, la classe ! En nous renvoyant le questionnaire suivant, vous pourrez donc faire partie du jury des lecteurs et imposer un tant soit peu vos goûts. Oui, imposez vos goûts, dictez vos lois et faites respecter l'ordre. Ahah, j'aime bien ça ! Pour ce faire, pour devenir les maîtres du monde, il vous suffit de nous indiquer vos cinq jeux préférés pour l'année 1995. Attention, pas 1996... 1995... juste 1995. Et pour vous récompenser pour votre effort d'apprenti-dictateur, on tirera un lecteur au fusil... au sort pardon, et on lui offrira le monde, la terre, l'univers... allez, un abonnement d'un an à JOYSTICK.



Pour info, l'ECTS se tiendra du : 14 au 16 avril au Grand Hall, Olympia, Hammersmith Road, London W14.

Moi, ...habitant à ....
dans la ville de ....
je désire imposer mes goûts au monde entier en matière de jeux vidéo,
et je désigne ci-dessous mes cinq jeux préférés pour l'année 1995
(toutes machines confondues) :

1....................   **3**....................   **5**....................

2....................   **4**....................



Et j'espère bien que je serai tiré au sort pour l'abonnement. Voilà, c'est tout.
Je peux également voter sur le minitel avec le **3615 JOYSTICK**.



La vision de l'intérieur de votre casque est un peu claustro. Le champ de vision est réduit, mais c'est le seul moyen d'avancer en gardant un œil sur la carte.



Terranova

PC CD-ROM

Étoiles, garde-à-vous !

Un jour viendra où les soldats auront la force d'un dinosaure, un lance-grenades sur chaque épaule et un missile tactique entre les jambes. On se souviendra alors du Vietnam comme d'une dérisoire nem-party pacifiste, et le verbe "se battre" prendra sa vraie signification. Ce jour-là, moi, je fêterai le quatre-centième anniversaire de ma réforme P4.

MONSIEUR POMME DE TERRE

Terranova est l'adaptation lointaine d'Étoile garde-à-vous, de Robert Henlein, un des plus beaux livres de science-fiction qui me soit jamais tombé entre les mains. Robert Henlein fut amiral dans l'US Navy avant de se mettre à écrire et être aussitôt sacré le "plus facho des auteurs de science-fiction". Oui, Robert Henlein était un poète qui trouvait sa muse dans le regard creux des cadavres calcinés au napalm, mais c'était malgré tout un visionnaire ; et c'est dans ses bouquins qu'on parla pour la première fois d'exosquelettes, ces armures futuristes qui ne cessent d'alimenter les fantasmes apocalyptiques des fans de S-F, et sur lesquelles planchent en ce moment même bien des laboratoires de recherche militaire. Sainte mère de Dieu, priez pour que ça leur explose à la tronche !



Terranova est un simulateur d'exosquelette. Parfait, quitte à s'entre-tuer, autant que ce soit pour de faux. Dès le démarrage, ce soft me plaît : il tourne sous DOS et s'installe tout seul comme un grand. L'histoire, c'est que des pirates de l'espace déciment nos lointaines colonies humaines. C'est très mal. On va les punir.

Un Doom intelligent ?

Le jeu se présente comme un hybride de Doom et d'un simulateur de vol très simpliste. Première déception : ce n'est pas une réussite graphiquement parlant, d'autant plus qu'en S-VGA le jeu rame, sauf sur Pentium. On commence par des missions d'entraînement, histoire de se familiariser avec l'exosquelette : il faut tirer sur des caisses. C'est tellement con qu'on se croirait vraiment dans l'armée. L'interface est axée sur l'ergonomie, et là aussi très inspirée de Doom : les chiffres pour changer d'arme, barre d'espace pour utiliser le jet-pack ; tout se joue au clavier, sauf la visée qui se dirige à la souris. Agréable et naturel.

Le baptême du feu est une pantalonnade. Les fameux pirates, dont on nous rebattait les oreilles à l'entraînement, ne sont que des lopettes armées



Home sweet home. Une fois la mission accomplie, appuyez la touche "enter" pour appeler le transport qui vous rapatriera.





Mission lunaire. Ici, la gravité est tellement faible que le moindre saut vous envoie en orbite.

d'inoffensives pétoires. Au début, on a un peu pitié d'eux, et puis ils meurent. Bon. Il en va de même des huit missions suivantes. On avance groupé en tirant des grenades EMS (des détecteurs de proximité), et dès qu'une face de glue pointe sa tronche, on balance la purée : grenade, multi-laser, auto-mitrailleuse. Jusqu'à quatre co-équipiers peuvent vous seconder selon la mission, dont certains sont des spécialistes en électronique, en réparation ou en démolition. Pour varier les plaisirs, une petite mission d'observation vient ponctuer le carnage ; on approche discrètement en armure légère, on prend des photos et on se taille.

Mission 10, la boucherie

Ça y est. Les pirates vous tombent sur la gueule comme la misère sur le pauvre monde. Pas le temps de réaliser ce qui se passe, que vous êtes déjà mort. Va falloir commencer à songer tactique. Mais c'est justement là que le bât blesse. Terranova est aussi tactique qu'une bataille au pistolet à eau. Ce qu'il y a de mieux à faire, c'est toujours de reculer en tirant des grenades. Bref, c'est raffiné comme une choucroute au petit déjeuner. Et voilà que tuer commence à lasser. Car l'idée était belle, et l'intention louable, mais on reste sur sa faim. Les missions se ressemblent, les types d'ennemis ne sont pas assez variés, et même si leur équipement évolue au fur et à mesure (un espion au sein de votre force fait parvenir aux pirates les plans de vos propres armes), les tactiques restent toujours sensiblement les mêmes. Terranova n'est ni sublimement beau, ni spécialement rapide, et le plaisir du carnage s'étiole assez vite. Bref, ce soft manque de quelque chose qui ferait la différence. Les séquences vidéo qui ponctuent la chose et devraient faire monter la sauce sont mal jouées et sonnent faux ; sorte de "soap" lourdingue dont je vous passe les détails. Quant aux animations en images de synthèse, elles sont bien évidemment magnifiques, mais trop peu nombreuses. Reste le jeu, tout de même attachant pour sa grande difficulté, ses quarante missions assez longues et le sujet qu'il traite sans le trahir. Terranova est un assez bon jeu, mais j'avais espéré en dire qu'il est excellent. Ça n'est pas le cas. À noter cependant l'extrême richesse de l'environnement sonore.

GENRE : Stratégie/Action • EDITEUR : Looking Glass • DISTRIBUTEUR : UBI Soft • TEXTES ET VOIX : français, 1 joueur • CONFIGURATION MINI : Pentium 75, sous DOS



L'aspect simulation du jeu s'est fait au détriment du fun : on combat souvent des ennemis tellement lointains, qu'ils sont réduits à la taille d'un petit pois sur l'écran.

Un bon soft, mais pas une révélation mystique. Juste de quoi patienter en attendant mieux.

INTERET 82

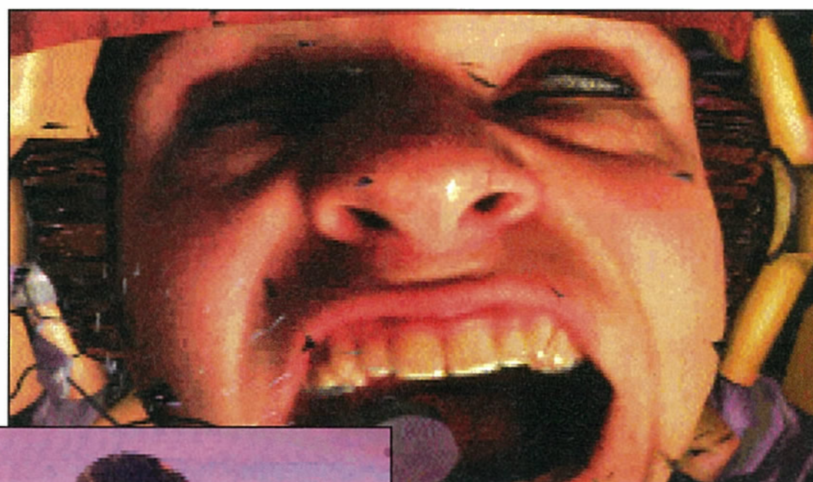


Le thème abordé
L'ergonomie
L'environnement sonore très réussi

–

Trop peu d'ennemis différents
Raté au niveau de l'esthétique
Le côté stratégique est faible

TECHNIQUE 77



tips

- Plus la combinaison est lourde, meilleures seront vos chances de survie. Sauf missions très spéciales, sortez couvert et lourdement armé.
- C'est dur à admettre, mais le jeu gagne en qualité en VGA. La S-VGA ralentira trop le programme.

REMARQUES

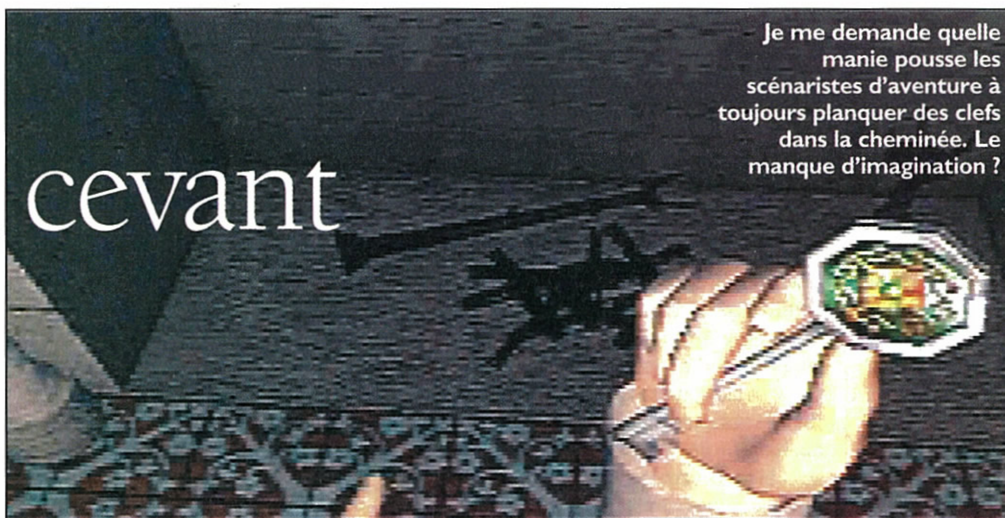
Vivement l'automne, que l'extension pour y jouer en réseau soit diffusée. Le jeu y trouvera probablement le souffle qui lui fait un peu défaut.

D

PC CD-ROM

D... cevant

Un graphisme superbe, une histoire hérissante, une musique digne d'un film : tous les ingrédients pour mitonner une belle aventure. Reste à prévoir des portions assez grosses pour caler notre appétit.



- Je me demande quelle manie pousse les scénaristes d'aventure à toujours planquer des clefs dans la cheminée. Le manque d'imagination ?

DÉBUTANTS INTERET	81%
CONFIRMES INTERET	60%

+ C'est beau
C'est tripant
C'est cinématographique

– C'est court !
Pas de sauvegarde

TECHNIQUE 72%

Monsieur Pomme de Terre

Allez, pas de chichi, vous êtes une gonzesse, un point c'est tout. Non mais, c'est pas vrai ça ! Je ne vous ai jamais vu râler pour vous incarner dans une fourmi ninja ou un tamanoir volant, alors n'allez pas me pondre un coucou : je vous jure que vous êtes très mignonne, et que ce tailleur ne vous boudine pas du tout... Marchez pour voir ?... Waouh... Canon !

Bon, rassuré(e) ? Vous êtes Laura Harris, blonde BC-BG au joli petit minois. Vous venez d'apprendre par la radio que votre père, le très respectable docteur Ritcher Harris, directeur d'un hôpital de la banlieue de Los Angeles, vient de fondre tous les plombs. Il s'est barricadé dans son hosto, tire sur tout ce qui bouge, et a pris ses patients en otage. Vous courez sur les lieux du drame, la police fait le siège de l'immeuble. Qu'arrive-t-il donc à votre papounet ? Vous pénétrez dans l'hôpital, et un frisson vous parcourt l'échine... en traversant une porte, vous vous retrouvez soudain transportée dans un manoir. La mort rôde, et ça sent le souffre. Derrière chaque porte, l'horreur ; des cadavres à la pelle, l'un déchiqueté, l'autre emmuré, et voilà que votre père vous apparaît comme un spectre, vous ordonnant de rebrousser chemin... "Papa, c'est toi avec ces grandes dents ?".

Aussi court que son titre

O.K., on le connaissait ce soft, ça a été un carton absolu sur PlayStation et Saturn. Il est très beau, quoi que le système de compression nous impose une image trop sombre et peu contrastée, vite fatigante. Le personnage de Laura, bien qu'en images de synthèse, est très expressif. L'ambiance fonctionne grâce à une bande-son bien fichue, mais deux choses m'échappent complètement.

D'abord, pourquoi s'être pris la tête à tout faire en synthétique, alors qu'un bête film vidéo aurait fait l'affaire ? Ça n'apporte pas grand-chose. L'autre point, bien plus grave, est que cette aventure se finit en quelques heures. Preuve en est que les concepteurs n'ont même pas prévu d'option de sauvegarde ! On est bien loin de la richesse d'Alone In The Dark. D'autant plus que les débutants, qui risquent de bloquer plus longtemps que la moyenne, se lasseront très vite de faire des allers/retours entre quatre pièces minuscules. On espérait que ce soft serait retravaillé pour être adapté au public PC, ça n'est pas le cas et D restera une aventure "console", donc un ersatz d'aventure.

GENRE : Aventure • EDITEUR DISTRIBUTEUR : Acclaim • TEXTES ET VOIX : en français • NOMBRE DE JOUEURS : 1 joueur • CONFIGURATION : Pentium, prévu pour avril

Une aventure grand public bien menée. Un simple apéritif pour les joueurs confirmés.



Pas de bol, ce type c'est fait emmurer la main. De l'autre côté du mur, se trouve ce coffre-fort. Sa main est dedans. Il devait flipper qu'on lui chourre sa main ou un truc comme ça.



Ice And Fire

MAC CD-ROM /PC CD-ROM

On reste de glace

TIBERIUS

Une race d'Aliens, les Sphérids, a attaqué une station d'exploration baptisée "Fire and Ice". Ne parvenant pas à reprendre les choses en main, le commandant a décidé de placer tout l'astéroïde dans un état cryogénique. Cependant le personnel de la base ne peut rester ainsi, et vous êtes chargé de les sauver et de découvrir d'où viennent les Aliens. Chacune des huit explorations de la base se fait en deux étapes : survol de l'astéroïde, puis visite d'une partie de la station. Les scènes de navigation se font selon des chemins pré-programmés, mais avec de nombreux aiguillages. Vous pourrez ainsi collecter quelques bonus. En revanche, les déplacements dans la station se font à la Doom. Cependant, vous ne disposez que de peu d'armes, principalement des armes à base de glace ou de feu. Tout cela serait bien intéressant si le jeu n'était pas d'une lenteur affligeante, malgré un petit écran de jeu. Tellement lent d'ailleurs, que ça en est injouable. Un comble lorsque l'on sait que le jeu nécessite au moins 8 Mo de Ram et ne fonctionne que sur PowerMac ! À noter toutefois que le jeu a été réalisé par les créateurs de Tétris.

EDITEUR : GT Interactive
DISTRIBUTEUR : Virgin



Defcon 5

PC CD-ROM

COOLI

Defcon5 est à la base d'un concept assez intéressant, à savoir un mélange de stratégie associé à une vue subjective du style Doom. Vous devrez vous déplacer de pièces en pièces pour contrôler des tourelles, flinguer des streums et voir la progression de ceux-ci. Malheureusement, la sauce ne prend pas. L'interface n'est vraiment pas ergonomique, et les déplacements donnent l'impression de constamment se déporter sur la droite.

Ce n'est quand même pas l'ambiance sortie de chouille un peu torché, mais on en n'est pas loin. Quant au moteur 3D, il ressemble à s'y méprendre à celui de Wolfenstein. Problème, il n'arrive même pas à l'égaler côté fluidité. Passé tous ces défauts, Defcon 5 reste un jeu moyennement intéressant. Le problème étant bien sûr d'en faire abstraction. Là aussi, ce n'est pas suffisamment captivant pour nous les faire oublier. Au final, les prémices d'un jeu moyen pas réussi.

EDITEUR : GT Interactive
DISTRIBUTEUR : GT Interactive



Batman Forever

PC CD-ROM

MONSIEUR PYJAMA

Nous sommes dans un pays démocratique (ça ne me plaît pas, mais c'est comme ça), et chaque soft a droit à sa chance. Bon, je vais tester Batmanfor Ever. Voilà, ça y est, j'ai testé Batman for Ever, je lui ai donné sa chance. Hop. Poubelle. Maintenant je vais vous dire ce que j'ai pensé du film "Batman for Ever". Nous sommes dans un pays démocratique, chaque film a droit à sa chance. Hop. Non sérieusement, c'est pas croyable ce jeu. Ça plaira peut-être à quelques nostalgiques, et encore. Ou alors pour caler un meuble.

ÉDITEUR : Acclaim
DISTRIBUTEUR : Acclaim



Locus

MAC CD-ROM

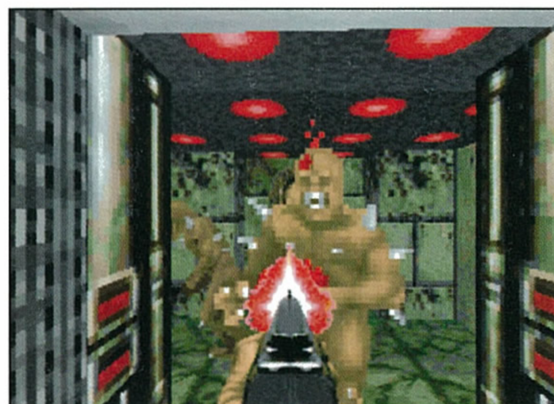
TIBERIUS

Dans un futur lointain, des miyons et des miyons de gens admirent un sport : Locus. Il se déroule dans une arène où plusieurs joueurs s'affrontent (il est possible de jouer à Locus en réseau). Vous devez attraper une balle et la mettre dans le but. On a bien du mal à distinguer les formes géométriques qui bougent sur l'écran. Enfin, le mot "bouger" n'est peut-être pas très approprié, puisque le jeu est assez lent. Pourtant, il nécessite un PowerMac. Pour l'accélérer un peu, on peut diminuer la taille de la fenêtre de jeu jusqu'à celle d'une icône ! Mais c'est encore plus confus. À signaler toutefois qu'il est possible d'utiliser les casques CyberMaxx ou I-Glasses. Mais à cette vitesse-là, on ne risque pas de se perdre dans le CyberEspace....

EDITEUR : GT Interactive
DISTRIBUTEUR : Virgin

Stéphane Quentin & Mathilde Remy





La mode du "tout 3D" sature aujourd'hui les capacités des processeurs centraux. Les cartes 3D arrivent donc dans une superbe explosion protéiforme de technologies concurrentes, voire incompatibles... Que doit-on réellement attendre de cette offre ?



Les technologies 3D se sont développées dans deux univers distincts. Le cinéma a donné naissance à l'imagerie de synthèse sur stations graphiques. Les effets spéciaux de Tron et de The Last Starfighter inauguraient ce qu'allaient développer avec succès George Lucas avec ILM, James Cameron avec Digital Domain (à qui nous devons la superbe intro de MechWarrior II). Parallèlement, les jeux vidéo avaient aussi commencé à s'aventurer dans l'univers de la 3D. Le pionnier fut le fameux Tetris 3D sur 8086 : Block Out utilisait le Flat Wire en CGA, c'est-à-dire le fil de fer en 4 couleurs ! Les nostalgiques se rappelleront aussi le fabuleux Chuck Yeager Air Combat... Plus tard, on a vu apparaître des titres comme Alone in the Dark, dont le moteur révolutionnaire, développé par Frédérick Raynal, permettait de gérer très efficacement des objets articulés. Il pouvait afficher jusqu'à 20 000 polygones par seconde sur 386. Castle Wolfenstein, le précurseur de Doom, a ensuite introduit le Texture Mapping : l'application de textures sur les polygones. Les monstres n'étaient que des sprites évoluant dans des univers polygonaux grossièrement texturés. Mais les premiers moteurs 3D pour PC étaient nés.

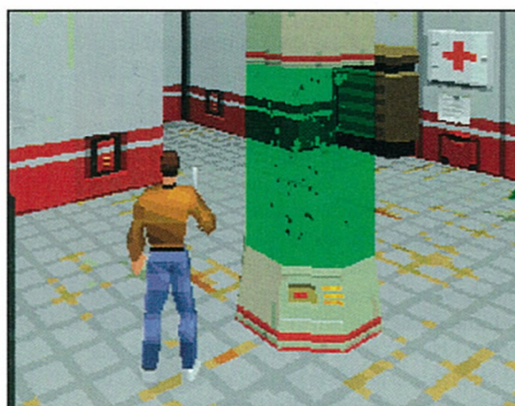
La révolution 3D

Seulement voilà : les capacités des machines étant limitées par la puissance de calcul du processeur central, le problème était de les exploiter au mieux, ce qui impliquait forcément des choix stratégiques. C'est ainsi que dans l'industrie du jeu, chacun s'est mis à développer son moteur, pour avoir ses spécificités et créer ses environnements propres. Exception faite de certains moteurs aujourd'hui tombés dans le domaine public, chacun garde jalousement ses secrets de fabrication. L'illustration parfaite en est l'histoire d'Adeline Software : ayant créé le moteur d'Alone in the Dark en tant que salarié d'Infogrames, Frédérick Raynal s'est vu obligé de le laisser à son employeur lorsqu'il est parti fonder Adeline. Le moteur de LBA et de Time Commando n'est donc pas le même que celui qu'utilise toujours Infogrames.

La révolution actuelle est venue de l'industrie graphique qui, en parallèle, planchait sur un standard haut de gamme pour les grosses stations de travail : OpenGL sur Silicon. Comme son nom l'indique, Open Graphic Library est avant tout un moteur ouvert – par opposion aux moteurs, propriétés des éditeurs et des développeurs de jeux. Les capacités accrues des PC réduisant progressivement l'écart entre les mondes professionnels et grand public, OpenGL est aujourd'hui intégré à un nombre croissant de logiciels de jeux. Les jeux PlayStation, notamment, sont développés avec ce moteur. Nos processeurs centraux, tout 64 bits qu'ils sont, commencent à avoir besoin de l'assistance de



Cartes 3D
la dimensio[n]















processeurs spécifiquement dédiés au traitement et à l'affichage de la 3D… Nous arrivons donc au cœur de notre sujet : les cartes 3D.

L'image de synthèse vampirise sauvagement toutes les ressources des CPU, aussi les cartes 3D succèdent-elles aux cartes accélératrices 2D. Toujours compatibles 2D, les nouvelles cartes sont de plus équipées de processeurs précâblés selon les fonctionnalités des moteurs 3D, et la couche des API (Application Programming Interfaces) leur envoie directement les commandes graphiques (le jeu d'instructions des processeurs 3D correspond aux routines de ces moteurs ou API ou librairies.)

Comment choisir sa carte ?

Chaque moteur pouvant théoriquement donner naissance à un processeur 3D propriétaire, le choix des fabricants de dédier leur carte à tel ou tel moteur devient déterminant. Si les précâblages gèrent tous les paramètres du ou des moteurs dont ils intègrent les commandes, ils ne prennent absolument pas en compte les autres… et c'est le processeur central de votre machine qui calculera les routines des jeux concernés, comme au bon vieux temps. À moins que vous ne soyez exclusivement accro à un développeur, l'achat d'une carte 3D se révèle aujourd'hui périlleux. La généralisation des standards comme OpenGL ou le Direct3D de Windows 95 semble être à terme la seule solution pour garantir la compatibilité universelle des cartes 3D (cf. encadré).

Autre paramètre important, la RAM de la carte 3D est exclusivement dédiée à l'affichage des images. Son type détermine la rapidité d'affichage. En effet, la VRAM (Video RAM) permet d'afficher une image en même temps qu'elle charge la suivante, tandis que la DRAM ou Dynamic RAM (la même que sur votre carte-mère) ne sait faire qu'une seule chose à la fois… Il existe également un troisième type de mémoire, la WRAM (Window RAM), exclusivement utilisée par Matrox. À double accès comme la VRAM, elle utilise de plus la technique du Z-Buffer qui associe à chaque pixel de l'écran le paramètre "z" de la profondeur. C'est aujourd'hui la seule véritable mémoire 3D. Quant à la quantité de mémoire vidéo dont dispose votre carte, elle décide de la résolution et du nombre de couleurs que vous pourrez afficher.

Les acquis du passé

Tout ceci ne vous change guère de votre bonne vieille carte accélératrice 2D, nous direz-vous… C'est normal : les cartes 3D bénéficient des acquis du passé. Mais elles ont énormément de nouvelles spécificités, tant en capacités techniques qu'en précâblage de commandes (cf. encadrés). Après le cap de la super image texturée 2D, celui de la 3D est bel et bien en train d'être franchi. Les cartes 3D sont l'étape essentielle qui ouvre au PC une porte vers les univers virtuels et l'immension totale.

s vidéo 3D

on des miracles ?

Quelles cartes pour quels jeux ?

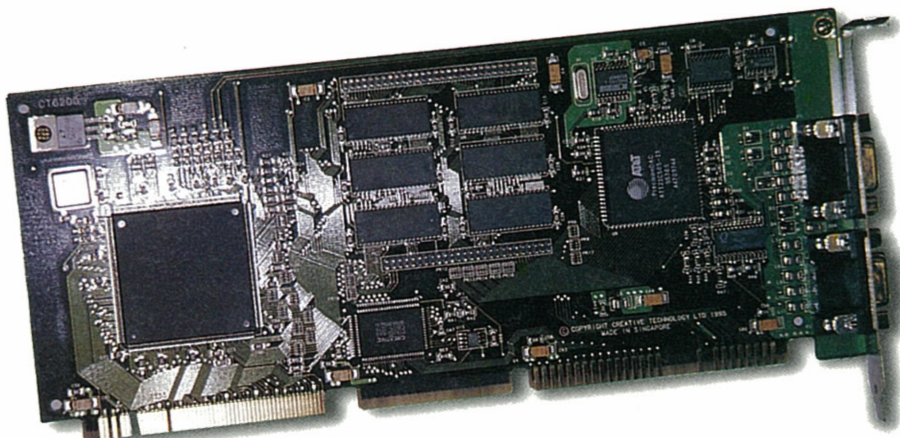
On vous l'a dit et on vous le répète : l'achat d'une carte 3D ne se justifie que si celle-ci supporte les moteurs de vos jeux préférés. Dans le cas contraire, vous vous retrouverez avec une classique carte accélératrice 2D. De quoi vous dégoûter de la vie.

Si les éditeurs gardent leurs secrets de fabrication aussi jalousement que des recettes de grand-mère, ils consentent tout de même à avouer leurs compatibilités avec les standards du marché. Ces librairies bas niveau ou API sont les références de l'industrie 3D. Elles sont aujourd'hui utilisées pour le précâblage des processeurs 3D, et leurs bibliothèques sont intégrées aux systèmes d'exploitation. Tout le travail des développeurs de jeux est d'optimiser leurs propres moteurs tout en gardant la comptatibilité avec ces standards de dernière génération : les Texture Mapping Engines. Technologies propriétaires ou librairies du domaine public, voici les principaux :

- OpenGL a été initialement développée par Silicon Graphics. Depuis, cette librairie graphique est devenue le standard de l'industrie 3D et se voit exploitée de plus en plus massivement. Les jeux PlayStation, en particulier, sont développés avec OpenGL. Son évolution est maintenant régie par un consortium, l'Architecture Review Board, lequel se compose de Digital Equipment, Evans & Sutherland, IBM, Intel, Intergraph, Microsoft et Silicon Graphics. Avec plus de 120 commandes, c'est aujourd'hui le moteur le plus complet pour la 2D, la 3D et l'animation. Son exhaustivité lui confère néanmoins une certaine lourdeur, et de nombreux développeurs lui préfèrent d'autres solutions.
- Direct3D est l'API de Microsoft pour Windows 95 qui est fournie gratuitement à tous les développeurs de jeux avec le Game System Development Kit. N'utilisant à ses débuts que RenderMorphics', le moteur 3D développé par Reality Labs, Direct3D, intègre maintenant de nombreuses autres librairies et en particulier celle d'OpenGL. Microsoft a visiblement l'intention de faire de Direct3D un standard absolu sur PC.
- RenderWare est la librairie de Criterion Software. Elle est aujourd'hui indifféremment vendue pour le développement d'applications industrielles, d'interfaces réseaux et de logiciels de jeux. Les trois premiers titres de Criterion Studio (Scorched Planet, Dive, Aqua'Tat) seront en quelque sorte sa vitrine grand public.
- 3DRender, la bibliotheque 3D d'Intel optimisée pour le Pentium, est gratuite mais pèche par ses possibilités limitées.
- Quick Draw 3D Rave est la librairie 3D qu'Apple vient de développer pour concurrencer Direct3D sur son terrain, afin de ne pas laisser Microsoft imposer son standard dans le monde du jeu.

La pionnière

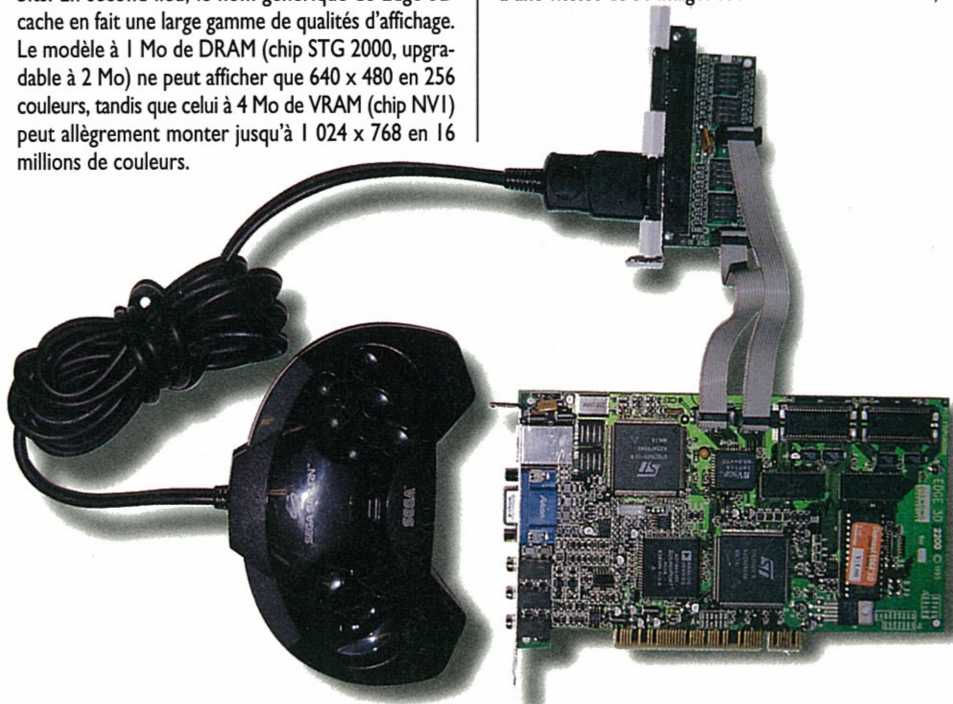
Creative Labs a mis au point, pour sa 3D Blaster, le premier chip 3D résolument ciblé jeux. Le Glint 300SX réussit l'exploit de supporter indifféremment OpenGL, le RenderMorphics' de Reality Lab, le nouveau Direct3D de Microsoft, le RenderWare de Criterion Software, le BRender d'Argonaut et le 3DR d'Intel. Ouf ! Sans compter la Creative Graphics Library. Cette carte-fille peut gérer jusqu'à 200 000 polygones par seconde et 25 millions de pixels simultanément. Elle présente également le mérite de tourner sous Windows 95, Windows 3.x et DOS. Mais malgré ces qualités remarquables, la 3D Blaster souffre de son ancienneté. Les précurseurs payent toujours un peu les frais de leur courage, c'est bien connu... Son bus VLB, en particulier, lui interdit le monde des Pentium. Sur un DX4-100 en 640 x 480 et avec le maximum de détails, Hi-Octane et Flight Unlimited sont à peine jouables. Même si l'investissement est plus important, il est aujourd'hui plus réaliste d'up-grader un 486 en Pentium plutôt que d'essayer de droper votre carte vidéo avec une 3D Blaster (environ 2 000 francs pour la version 1 Mo de DRAM + 1 Mo de VRAM, extensible à 4 Mo). Pour info, Creative Labs n'a pas prévu de sortir la version PCI avant Noël prochain...



La multi-spécialisée

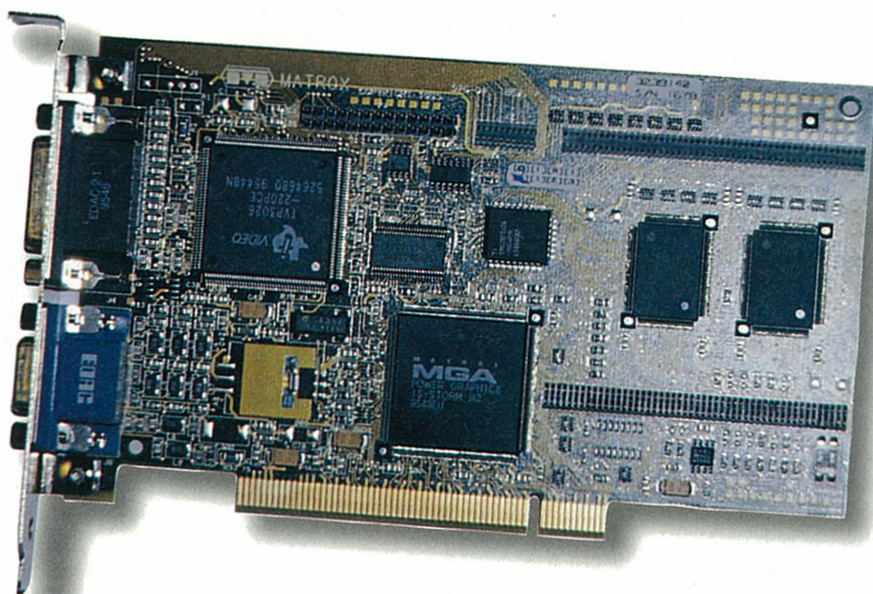
La Edge 3D de Diamond n'est pas qu'une simple carte vidéo : elle est double à plus d'un titre. Tout d'abord, elle possède également une carte-son Wave Table 16 bits intégrée (compatible SoundBlaster) qui peut avantageusement remplacer une trop vieille 8 bits. En second lieu, le nom générique de Edge 3D cache en fait une large gamme de qualités d'affichage. Le modèle à 1 Mo de DRAM (chip STG 2000, upgradable à 2 Mo) ne peut afficher que 640 x 480 en 256 couleurs, tandis que celui à 4 Mo de VRAM (chip NV1) peut allègrement monter jusqu'à 1 024 x 768 en 16 millions de couleurs.

Autres caractéristiques : la Edge 3D est optimisée pour Windows 95 et OS/2, mais s'avère décevante sous DOS. Par exemple, alors que la Matrox affiche 42 images par seconde sur Duke Nukem 3D en 640 x 480, la Diamond (version 4 Mo de VRAM) n'en affiche que 27... Elle utilise la technologie propriétaire du chip NVIDIA qui supporte RenderMorphics', 3DR et RenderWare mais ne semble apparemment pas intégrer OpenGL. Elle déplace 100 millions de pixels à la seconde à une vitesse de 30 images seconde sous Windows 95,



et possède la particularité aujourd'hui unique de supporter les textures vidéo (le rotoscoping). Ses accords avec Sega lui valent deux ports pour paddles Saturn en plus du port joystick (paddles non compris dans le package). Elle vous est livrée avec trois titres : Panzer Dragoon et Virtua Fighter Remix, portés de la Saturn, et Nascar Racing.

La Edge à 4 Mo de VRAM est incontestablement la plus performante de toutes les cartes 3D grand public du moment. Seules restrictions, c'est également la plus chère (environ 4 500 francs) et elle implique que vous choisissiez résolument Windows 95. Mais si vous êtes un inconditionnel des jeux Electronic Arts, Activision, Sega PC, Crystal Dynamics, Papyrus et Domark Software – pour citer les principaux – vous y viendrez... Il suffit d'attendre encore un peu pour faire des économies et être sûr qu'elle ne sera pas boudée par un important éditeur. Optez plutôt pour la 2 Mo de VRAM (environ 3 000 francs) : la DRAM est quand même trop lente sous Windows 95 et le chip STG 2000 n'est qu'un clone du NV1.



La généraliste de génie

Sortie à l'automne 1995 (à la même époque que la 3D Blaster), la Matrox Millennium est aujourd'hui la référence absolue de l'accélération 2D, et enterre largement toutes ses concurrentes. Quant à ses spécificités 3D, l'accélérateur graphique MGA-2604W permet de déplacer 190 000 polygones par seconde en lissage de Gouraud et intègre un VGA 32 bits offrant d'excellentes performances sous DOS. Elle supporte toutes les API importantes du marché, d'OpenGL à Quick Draw 3D, et peut même être montée dans un Power Mac. Vendue avec le logiciel 3D FX et le jeu Nascar Racing, elle se positionne avant tout comme une généraliste, pas simplement dédiée aux jeux. Elle est disponible en version 2 Mo de WRAM (environ 2 000 francs), extensible jusqu'à 8 Mo. En cette période trouble de double transition DOS/Windows 95 et 2D/3D, la Millennium semble le meilleur compromis pour un investissement immédiat.

Indispensable boîte noire

Si les nouvelles cartes possèdent toujours un chip 2D destiné à accélérer vos applications standard de bureautique, leur principale innovation réside dans l'intégration d'un processeur dédié à des fonctions 3D bien particulières. Quelques termes un peu techniques pour faire le point sur l'état actuel des technologies :
- Accélération hard des polygones
- Texture Mapping (application de textures sur les polygones)
- Double-Buffering (calcul d'une image pendant que la précédente est affichée)
- Mip-Mapping
- Anti-Aliasing (pour éviter les effets d'escalier)
- Gouraud Shading (lissage de Gouraud : donne un aspect arrondi à un ensemble de polygones)
- Effets de surface (transparence, diffusion, surexposition...)
- Effets spéciaux mixés (pour la lumière, la transparence, la fumée, le brouillard).

Et les Mac, dans tout ça ?

Paradoxalement, la machine de prédilection des infographistes n'est devenue que depuis environ un an une plate-forme de jeu digne de ce nom. Les derniers Power PC étant équipés de bus PCI, les Mac étaient également prêts à recevoir leur carte 3D. Recollant au peloton, Apple a donc lancé en février dernier sa carte accélératrice Quick Draw 3D qui utilise la librairie du même nom. Son processeur dédié lui permet d'accélérer jusqu'à 12 fois les applications supportant QuickDraw 3D et d'animer jusqu'à 120 000 polygones par seconde. Elle possède 512 Ko de SRAM (mémoire cache) pouvant charger jusqu'à 12 textures, et elle accélère le Gouraud Shading, le Texture Mapping, les effets de transparence et le Z-Buffer. Cette carte-fille est vendue aux environs de 2000 francs.



Retour sur les bancs de l'école pour une petite scéance de calcul :

Vous voulez afficher une image en S-VGA et en 256 couleurs ?
- Vous multipliez le nombre de pixels (640 x 480) par le nombre de bits par pixel (8 pour un affichage en 256 couleurs), et vous obtenez un premier résultat de 2 457 600 bits.
- Vous le divisez par le nombre de bits par octet, soit 8, et vous arrivez à 307 200 octets, soit 300 Ko. (Vérifiez donc... Mais n'oubliez pas qu'1 Ko = 1 024 octets !)

Conclusion : il vous faut une carte avec 512 Ko de RAM. Facile, non ?

Dernier petit détail : une fois votre image calculée, encore faut-il l'afficher. C'est le rôle du DAC (Digital Analogic Converter), qui détermine la fréquence de rafraîchissement de l'écran. Plus cette dernière est élevée, plus l'image sera stable et sans scintillements. Les cartes professionnelles peuvent monter jusqu'à plus de 300 Hz mais les écrans qui supportent ce taux de fréquence ne courent pas les vitrines. Et leur prix est en conséquence. Pour rester dans des limites raisonnables, une résolution de 640 x 480 offre une excellente qualité d'affichage avec un rafraîchissement de 70 Hz...

Panzer Dragoon

PC CD-ROM

Un dragon dans le chip

Depuis que la Edge 3D est arrivée à la rédac, tout a changé : certains me piquent ma chaise dès que j'ai le dos tourné, et les autres font semblant de ne plus vouloir me parler. Le pire, c'est que je m'en fous. De tout. Panzer Dragoon est entré dans ma vie, et je plane sur le dos de mon dragon ailé...



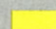


WANDA

INTERET	75



Graphismes
Musiques
Magie



Durée de vie
Nécessite la Edge 3D
Difficile à jouer sans pad Saturn

TECHNIQUE	82

Panzer Dragoon était l'un des titres-phares du lancement de la Saturn. À l'époque, il s'agissait d'éblouir les possesseurs de consoles 16 bits, genre MegaDrive ou Super Nintendo, avec les prouesses du 32 bits. Et de la dizaine de jeux sortis à peu près en même temps que la Saturn, Panzer Dragoon était de loin le plus convaincant : fluidité de l'animation 3D, décors époustouflants, finesse du graphisme, musiques de rêve... Tout y était. Les petits gars de chez Sega avaient vraiment mis la dose. À tel point que j'en connais qui attendaient la Edge rien que pour lui... Qui aurait cru que les jeux consoles arriveraient un jour à trouver leur place dans l'univers impitoyable du PC ?

Panzer Dragoon, le shoot'em up le plus space de la galaxie, est donc arrivé sur ordinateur grâce à l'effet magique du chip NVIDIA (cf. dossier cartes 3D). Seule petite restriction : la version console, déjà trop courte avec seulement sept niveaux, a été amputée des trois derniers niveaux lors du portage sur PC. Mais bon, tout le monde n'est pas obligé de choisir le mode "easy" et de le finir en une heure. Et puis c'est vraiment le seul défaut du titre. Alors je préfère en parler une bonne fois pour toutes. En plus, comme il est dans la boîte de la Edge 3D, la question n'est pas de savoir si vous allez vous l'offrir mais plutôt si vous voulez changer de carte vidéo et vous adonner à la 3D. Dans ce cas, n'oubliez pas non plus de vous procurer Windows 95 et un paddle Saturn. Le premier est indispensable, et le second vous permettra de réellement apprécier la fluidité de Panzer Dragoon.

Reste la somptuosité du soft. Panzer Dragoon ne révolutionne pas le jeu de tir : il faut shooter sur tout ce qui bouge, sans se poser de questions métaphysiques. (Magic Carpet 2 est loin d'être enterré.) Mais il introduit tout une dimension esthétique jusqu'alors inexplorée sur PC. Dès l'intro, la magie vous prend. Une musique irréelle vient vous envelopper et faire vibrer en vous des résonnances quasi-mystiques. Vous êtes foutu : scotché à votre écran, happé par les jeux de lumière et de transparence, vous vous identifiez progressivement à ce petit soldat du futur qui hérite du dragon bleu et de la mission du grand guerrier qui vient de mourir dans ses bras. La jadis florissante civilisation humaine s'est éteinte dans la poussière il y a des milliers d'années. Passant leur existence dans la crainte omni-présente d'une nouvelle guerre cybernétique, les quelques survivants humains ont décidé de se battre pour retrouver leur puissance perdue. Face à un avenir désolé, ils se sont tournés vers leur passé pour y chercher un nouvel espoir. Mais la fouille d'une ancienne tour leur a fait découvrir un arsenal mortel qui a réveillé les vieux clans. Pour la conquête du pouvoir, les clans ont commencé à s'affronter et ont réveillé l'hostilité du Dragon Noir. Le sort du monde repose sur les ailes du grand dragon bleu... La séquence finale est programmée : vous coiffez votre casque, attrapez votre arme et grimpez sur le dos de votre gigantesque monture. Et, lentement, au rythme de ses battements d'ailes et de l'envoûtante musique, vous partez sauver le monde. En toute simplicité.



EDITEUR : Sega PC • GENRE : Shoot'em up • DISTRIBUTEUR : Diamond (en bundle avec la Edge 3D) • CONFIG MINI : Pentium, 8 Mo de RAM, CD 2x, Diamond Edge 3D et Windows 95.

Panzer Dragoon est beau à couper le souffle. Musiques, graphisme... Tout y est magique. Sa faible durée de vie est le seul point noir au tableau. Il n'en est pas moins un très joli cadeau de bienvenue pour l'achat d'une carte Diamond Edge 3D.

Virtua fighter Remix

PC CD-ROM



Y a de l'Urgo dans l'air



Devenir un vrai bourrin qui s'assume, monter sur le ring au lieu de se planquer lâchement dans un couloir de Duke Nukem, utiliser ses poings et ses pieds plutôt que des machines qui lattent à distance... Tel est le charme brut du vrai jeu d'arcade.

WANDA

L'arcade-baston avait déjà tenté une intrusion sur PC, avec plusieurs adaptations de la série des Street Fighter II et Primal Rage, spécifiquement conçue pour le PC. Mais avouez que le développement en bitmap 16 bits n'avait rien de bien folichon. Aujourd'hui, les technologies ont évolué et transformer son PC en console, c'est devenu possible, mais oui, depuis l'arrivée des consoles 32 bits (la Saturn et la PlayStation pour ceux qui débarquent d'une retraite au Tibet) et surtout depuis que les capacités des Pentium permettent une exploitation massive de la 3D. Exploitez, exploitez, que je dis !

Premier consoleux à se risquer sur le terrain miné du PC, c'est Sega qui a lancé le début de l'offensive en déployant simultanément son attaque sur deux fronts : l'adaptation d'anciens titres Megadrive (16 bits) sous Windows et Windows 95, et l'alliance avec Diamond pour porter les titres Saturn – sous Windows 95 exclusivement, 32 bits oblige, et tant pis pour les autres – grâce à la technologie du chip NVIDIA (cf. dossier cartes 3D).

Virtua Fighter Remix, à mi-chemin entre Virtua Fighter – The original one – et Virtua Fighter second du nom, est le portage à l'identique du titre de la Saturn. Manque de chance, c'est le seul du trio à ne pas avoir existé en version arcade. Mais question charme d'antan, simple et efficace, il est tout pareil : même côté haché des personnages, comme taillés à la serpe, et mêmes coups dévastateurs. Et si votre petite cousine vient vous narguer avec VF2 (tout le monde ne peut pas avoir un PC...) qui possède une résolution plus fine et deux personnages de plus que VF Remix, collez-lui une petite baffe si elle est petite – la cousine – et dites-lui que le vôtre est plus réaliste et plus beau que le premier, et que chaque personnage possède davantage de coups.

Ou plutôt ne dites rien : de toute façon, pour vous, c'est nouveau et vous avez autre chose à faire que de discuter autour d'une tasse de Coca. Collez-lui un paddle entre les mains, et que le meilleur gagne. Votre VF Remix, c'est quand même le petit frère du VF qui a défrayé la chronique en lançant la 3D sur les bornes d'arcade. Ça, c'était en décembre 1993, et ça ne nous rajeunit pas...

Comme au café du coin, entre un café et une petite mousse, vous pouvez choisir entre les modes "Arcade" et "Versus". Y a pas photo, avec un paddle Saturn en main, tout va beaucoup mieux. Vous devenez meilleur de jour en jour. Vos coups se font plus précis et s'enchaînent plus efficacement. Vous commencez à savoir vous adapter au jeu de vos adversaires, à user des gardes basses, des feintes et des projections. Depuis que vous avez choisi votre perso de prédilection, vous maîtrisez une bonne petite douzaine de ses coups ! Mais vous avez fait votre enquête, et vous êtes dégoûté : il vous en manque à peu près autant pour exploiter à fond ses possibilités. Et tout ça, avec seulement trois boutons et la croix multidirectionnelle ! Parfois, pourtant, vous vous surprenez à imaginer qu'un jour, vous y arriverez. Oui, un jour, vous finirez le mode "Arcade" en "hard". Un jour, vous serez un maître absolu de VF Remix... En attendant, entraînez-vous !



INTERET 90%



Réalisme
Adrénaline
Durée de vie
Le meilleur jeu de combat sur PC



Nécessite la Edge 3D
Difficile à jouer sans pad Saturn
Ralentissements dûs aux accès disque

TECHNIQUE 85%

EDITEUR : Sega PC • **GENRE** : Combat • **DISTRIBUTEUR** : Diamond (en bundle avec la Edge 3D) • **CONFIG MINI** : Pentium, 8 Mo de RAM, CD 2x, Diamond Edge 3D et

tips

- REPENSEZ L'ENVIRONNEMENT DE VOTRE PC POUR CRÉER UNE AMBIANCE PLUS "SALON", NOTAMMENT EN ACHETANT DES PADDLES SATURN ET EN PRENANT UN PEU DE DISTANCE PAR RAPPORT À VOTRE MACHINE : ON S'AGITE PAS MAL EN DONNANT DES COUPS VIRTUELS...
- L'ENCHAINEMENT DES COUPS EST LA CLÉ DU SUCCES : TRAVAILLEZ LE TIMING DE SUCCESSION DESDITS COUPS.
- INTRODUISEZ UN PEU DE SUBTILITÉ DANS VOTRE STYLE DE JEU EN INVITANT LES COPAINS DE VOTRE PETIT FRERE : NON SEULEMENT ILS VOUS APPRENDRONT DE NOUVEAUX COUPS, MAIS VOUS VERREZ QU'IL N'Y A PAS QU'UNE SEULE FAÇON DE BOURRINER, MEME S'IL FAUT TOUJOURS PROFITER DES INSTANTS DE FAIBLESSE DE L'ADVERSAIRE.

"Offert" avec la carte Diamond Edge 3D, Virtua Fighter Remix mérite une place de choix dans la ludothèque de tout bastonneur, avoué ou non. Une place que ce titre doit autant à son unicité dans le genre qu'à ses qualités propres.



STONE

Voilà la suite et la fin de la soluce de StoneKeep, dont le premier volet est paru dans le n° 69. Vous remarquerez qu'il n'y a pas de niveau 11, ce n'est pas un oubli de notre part. Et les "En Détresse" ? Ils sont où, les "En Détresse" ? Sur le CD. Ça vous plaît ? Ça ne vous plaît pas ? Pourquoi ? Écrivez-nous, qu'on en discute !

NIVEAU 8 : LE ROYAUME DES FÉES

Les coordonnées qui sont indiquées ici s'obtiennent en pressant F8 dans le jeu.

Dans ce niveau, le but principal est de récupérer l'Orbe. Accessoirement, il y a une série de mini-quêtes qui serviront à récupérer des objets vachement utiles. Il faut d'abord se procurer les deux clefs qui mènent à la chambre de la Reine. Récupérez le livre de poèmes aux coordonnées X 35, Y 8, et apportez-le à Giggle aux coordonnées X 17, Y 11 : il vous remettra la clef d'or. La clef d'argent s'obtient auprès d'une fée aux coordonnées X 13, Y 18 : elle vous la donnera en échange de n'importe quel gâteau que vous pouvez trouver à ce niveau. Si vous avez délivré le dragon, vous pourrez vous procurer un gâteau auprès d'une fée qui se trouve près d'ici au nord-est. Il s'agit ensuite de pénétrer dans la chambre de la Reine et de prendre son pendentif. Aux coordonnées X 8, Y 11, faites face à l'est, et vous remarquerez une petite rainure en bas du mur. Utilisez à la fois les clefs d'argent et d'or dans la rainure pour ouvrir la barrière. À l'intérieur, placez cinq primeroses à vos pieds dans l'espace devant la barrière sombre (pas directement au contact avec la barrière). Puis tournez deux fois autour du cercle d'espace afin d'ouvrir la barrière et d'aller visiter la Reine. Vous devez lui parler quatre fois (en revenant) pour qu'elle vous remette son pendentif.

Nous allons maintenant récupérer le trêfle à quatre feuilles et vaincre les trolls. Sweetie veut un collier de pâquerettes qui se trouve au milieu des fleurs à l'extérieur de la chambre de la Reine aux coordonnées X 11, Y 11. Retournez à l'entrée de ce niveau pour remettre les pâquerettes à Sweetie en échange du trêfle. Grâce à lui, vous pourrez voir les trolls aux extrémités sud de la carte. Tuez-les en utilisant des sorts de jet.

NIVEAU 9 : LES TUNNELS DE GLACE

Il faut avoir la flamme bleue pour se battre contre la Reine des Glaces. Vous trouverez un nain gelé dans la partie centrale de la carte, un peu au sud. Envoyez-lui un sort de dard de flamme de faible puissance afin de le dégeler, et laissez-le vous conduire à une porte secrète. Le mur peut être éliminé avec quelques sorts de dard de flamme supplémentaires. Derrière, se trouve un squelette gardien. Comme vous avez le pendentif de la Reine des Fées, le squelette s'effondrera pour vous laisser passer. La flamme bleue disparaîtra de votre inventaire, si vous quittez ce niveau. Un parchemin sharga se trouve aux coordonnées X 23, Y 20 sous un tas de neige. Rapportez ce parchemin au sharga au nord du chef des shargas pour obtenir quatre nouvelles runes. Il est ensuite possible de sauter tout le reste du niveau en détruisant le mur nord aux coordonnées X 15, Y 10 avec un sort dard de flamme. Cela ouvre un passage secret qui mène à un autre faux mur juste à l'extérieur des chambres de la Reine des Glaces. Si vous avez la flamme bleue, utilisez-là sur la Reine pour lui infliger le maximum de dégâts, puis finissez le boulot avec le plus puissant dard de flamme que vous puissiez invoquer. Le portail menant au niveau 10 s'ouvre quand elle meurt.

NIVEAU 10 : LA PORTE DES ANCIENS

À partir de l'entrée du niveau, avancez vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez un contrepoids par terre et une barrière de lances derrière. Juste à l'ouest de la barrière, se trouve un faux mur, et derrière ce faux mur, un cercle vert et un trou. Si vous avez la rune cercle et le sort téléportation (vous les avez, j'en suis sûr !), vous pouvez invoquer un cercle dans cette zone pour pouvoir y retourner à tout moment pour recharger votre mana. Invoquez Featherfall sur toute votre équipe, et sautez dans le trou. Vers l'est, montez l'échelle et sautez dans le plus au nord des trois trous.

Cela vous mène à un bouton qui ouvre une porte secrète directement au nord où repose l'orbe. La porte se referme derrière vous : alors utilisez l'orbe de lévitation sur vous-même pour monter par le trou dans lequel repose l'orbe. Comme vous avez un cercle bleu placé comme expliqué précédemment, vous n'avez plus qu'à vous téléporter en arrière. Il s'agit maintenant de récupérer la clef loup. Sautez dans le trou, et montez l'échelle comme précédemment, puis sautez dans le trou le plus au sud.

Allez vers l'ouest jusqu'à une autre échelle, montez-y, marchez au sud jusqu'à un autre trou et sautez dedans. Trois portes vous attendent à l'est. Les portes nord et sud ont un bouclier et un anneau devant, et la clef se trouve derrière la porte est. Si vous prenez tous les objets, les portes se refermeront et se verrouilleront en vous enfermant à l'intérieur. Du coup, soit vous vous téléportez vers le cercle bleu, soit vous prenez seulement l'un des objets (puis utilisez l'orbe de lévitation pour rebrousser chemin). Après avoir récupéré la clef loup, utilisez-là pour ouvrir la porte aux coordonnées X 19, Y 20. À l'intérieur, au nord, se trouve la clef aigle dans un feu de camp. Prenez-là (vous pouvez utiliser une potion pour éviter de prendre des dommages). Après avoir récupéré la clef aigle, ouvrez la porte aux coordonnées X 16, Y 5, et suivez le passage à l'est et au sud jusqu'à l'orbe clef.

Après avoir récupéré l'orbe, sautez dans le trou à côté du cercle vert, et montez à l'échelle encore une fois. Cette fois, sautez dans le trou le plus à l'est, et suivez le passage au sud puis à l'ouest jusqu'à une impasse. Faites face au sud, et utilisez l'orbe de lévitation sur vous-même. Au-dessus, traversez un faux mur et prenez au nord vers le portail. Soyez sûr de prendre l'armure du Guardian après la porte. À l'intérieur, il y a le portail, mais il y a un mur illusoire à l'est. Avancez d'une case à travers le faux mur en direction du nord, puis vers l'ouest à travers un autre faux mur pour trouver un cercle vert et un très joli Runecaster.

NIVEAU 12 : LE PALAIS DES OMBRES

Pour incorporer Wahookah à l'équipe, il s'agit d'abord de trouver une moitié de la clef Yin-Yang, puis de prendre la route la plus directe. À partir du début du niveau, allez vers le nord à travers le passage est-ouest, et tournez à l'ouest. Après avoir écouté Thera et continué à l'ouest, un mur se ferme derrière vous. Par conséquent, prenez la moitié de la clef Yin-Yang maintenant, et prenez trois cases vers le sud et une case à l'est. Puis allez directement à l'ouest à travers plusieurs portes, et suivez le passage au sud jusqu'au miroir sombre. Prenez le téléporteur et allez vers l'ouest et le sud, dans un corridor où une porte se

EKEEP

SECONDE PARTIE



ferme derrière vous. Avancez d'une case vers l'ouest dans une impasse, puis passez à travers un faux mur au nord. À côté de là, au sud, se trouve Wahookah dans un passage à l'est.

Après avoir trouvé Wahookah, il vous faut maintenant récupérer l'arme de l'ombre. Prenez quatre cases au sud à travers une porte, huit cases à l'est, une au nord, trois à l'est, deux au sud, dix cases à l'ouest à travers deux portes, une au sud, huit à l'est à travers un faux mur et une case au sud à travers un autre faux mur. Le premier morceau de l'arme se trouve ici. Mettez-vous face à l'est, marchez cinq cases à travers un miroir pour trouver le second morceau. Placez le premier morceau dessus, et attendez qu'il se transforme en votre arme préférée. Toutes les variations de l'arme engendrent les mêmes dommages : en fait, beaucoup, beaucoup de dommages.

Maintenant que vous avez l'arme d'ombre de votre choix, l'étape suivante est de récupérer l'Orbe de Force. Allez une case vers l'est à travers le mur, une case au nord, sept cases à l'est à travers un autre mur, une case au nord et tournez à l'ouest. Suivez ce passage tout le long jusqu'à la zone de départ, et placez la première moitié de la clef yin-Yang avec l'autre pour ouvrir un mur à l'ouest. Prenez dans le passage et suivez-le au sud pour rencontrer brièvement le Roi d'Ombre. Puis allez au sud jusqu'au centre de la carte où se trouve l'énorme Orbe de Jupiter. Invoquez un sort de fée rétrécissement ou un sort de dépouillement de niveau deux pour récupérer l'orbe. Après avoir eu l'orbe, allez d'une case à l'est à partir de l'endroit où se trouvait l'orbe, puis tournez-vous vers le nord. Un bouton caché sur le côté gauche ouvre une porte secrète à l'est qui vous mènera à rencontrer Scourge. À travers le passage ouvert, prenez huit cases au sud, neuf cases à l'est, une case au nord à travers un mur, une à l'est, quatre au sud et sept cases à l'ouest jusqu'à Scourge. Vous pouvez vous battre contre lui si le cœur vous en dit, ou bien aller deux cases au sud, quatre à l'ouest, deux au nord et une à l'est. Continuez à faire face à l'est, et invoquez un sort de dépouillement sur le mur pour révéler les escaliers qui mènent au niveau final.

NIVEAU 13 : LA TOUR DU ROI D'OMBRE

Ne cherchez pas à aller voir directement le Roi, il vous faut quatre artefacts pour entrer dans le temple de Thera (de Johnson). Pour récupérer l'ankh d'argent et résoudre le puzzle du premier niveau, il faut soigneusement suivre les directions qui suivent (vous passez à travers trois faux murs sur le chemin). Du début du niveau, prendre six cases au nord, six à l'ouest, deux au nord, cinq à l'est, trois au nord, un à l'est, cinq au nord, cinq à l'ouest, une au sud et deux à l'ouest. Après avoir pris l'ankh, faites le chemin en sens inverse, et à partir de la porte de départ, allez deux cases au nord et trois à l'est. Faites face au sud, et ouvrez le panneau caché. Ce puzzle ouvre la porte scellée directement à l'ouest. La séquence correcte est la suivante : sur la rangée du haut, pressez les deux premiers ; sur la rangée du dessous, pressez la dernière ; sur la troisième rangée, pressez les deux derniers. Rien ne se passera quand vous aurez fini, mais vous pouvez maintenant aller à l'ouest pour monter les escaliers.

Pour trouver le croissant d'argent et traverser le niveau 2, suivez les directions suivantes (sur le chemin vous rencontrerez de nombreux élémentaires du feu ; pour éviter les dommages qu'ils peuvent vous causer, il est plus simple de courir à travers eux que de rester en place pour vous battre : guérissez-vous souvent et continuez à aller de l'avant). À partir des escaliers, prenez une case à l'est, une au sud, six à l'est, six au nord, quatre à l'est et un au sud. Il y a un télétransporteur, mais vous ne vous apercevez pas que vous avez bougé. Tournez sur vous-même et prenez une case au nord, quatre à l'ouest, une au nord, attendez qu'un sort traverse le mur en provenance de l'est, puis allez très vite une case au nord, quatre à l'est et une au sud. Ramassez le croissant, et attendez à nouveau que le sort traverse le hall avant de refaire le chemin en sens inverse. Maintenant, pour récupérer la croix : à partir de la porte du début, prenez une case à l'est, une au sud, neuf à l'est, une au nord, une à l'est, une au nord, une à l'est, quatre au nord à travers un télétransporteur, deux à l'ouest, sept au nord, un à l'est, un au nord, un à l'est, un au nord, trois à l'est, six au sud, un à l'ouest et quatre au sud. Récupérez la croix, puis revenez quatre cases au nord, une à l'est, quatre au nord et deux à l'ouest à travers un télétransporteur. De là, tournez-vous à l'est, et allez en direction du sud jusqu'à une impasse et traversez le mur du sud.

Pour récupérer le dernier artefact et aller rencontrer le Roi de l'Ombre, suivez les directions indiquées (si vous courez vite, vous ne serez pas trop ennuyé par les nombreux élémentaux qui traînent dans le coin) : à partir du départ, avancez de neuf cases vers







l'ouest, trois au nord, ramassez le cercle, puis trois cases à l'ouest, trois au sud, trois à l'est, trois au nord, une à l'ouest, deux au nord, deux à l'ouest, deux au nord et deux à l'est à travers le télétransporteur.

Il y a un moyen simple de capturer le Roi de l'Ombre. Après avoir récupéré les quatre artefacts, vous vous trouverez dans un hall à l'extérieur de la chambre interne. Suivez-le jusqu'à une impasse. Traversez un faux mur au nord. Ne marchez surtout pas sur la case centrale, tant que vous n'aurez pas posé trois des artefacts à l'est, au sud et à l'ouest à une case de distance du centre. Gardez le dernier artefact pour piéger le Roi d'Ombre. Après avoir placé le troisième artefact, allez au nord et traversez un faux mur pour rejoindre le corridor central. Puis marchez au sud pour rencontrer le Roi. Dès que l'opportunité se présente, piquez les orbes et prenez le quatrième artefact en main. Reculez d'une case, placez l'artefact et regardez le résultat. Ensuite, récupérez les artefacts et allez directement au sud au Temple de Thera.

Le temps est venu de résoudre la dernière énigme de l'orbe et de finir le jeu. Toutes les orbes, exceptée l'orbe du Roi d'Ombre, doivent être placées dans l'ordre sur les piédestaux. Sur le premier piédestal qui brille, placez l'orbe d'Hélion, Mercure, du niveau 9. Le piédestal suivant s'allumera : placez dessus l'orbe d'Aquila, Venus, du niveau 4. Procédez dans l'ordre des planètes : orbe de Thera, la Terre, du Roi d'Ombre ; l'orbe d'Azrael, Mars, du niveau 5 ; l'orbe de force, Jupiter, du niveau 12 ; l'orbe d'Afri, Saturne, du niveau u1 ; l'orbe de Safrinni, Uranus, du niveau 10 ; l'orbe de Yoth-Soggoth, Neptune, du niveau 8 ; et finalement, l'orbe de Kor-Soggoth, Pluton, du Roi d'Ombre. Seule l'orbe du Roi d'Ombre, planète X, ne doit pas être placée.

Et c'est fini.



Par IanSolo

GUIDE

JEUX...

CRACKS SUR CD-ROM

OÙ SONT LES JEUX CRACKS POUR PC CD ET MAC CD ? VOUS ALLEZ RIRE, ON LES A MIS SUR LE CD DE JOYSTICK, JUSTEMENT. NATURELLEMENT, LES CRACKS POUR 3DO, PC DISQUETTE ET MACINTOSH DISQUETTE RESTENT DANS LE MAGAZINE. DANS LA FOULÉE, ON A AUSSI MIS LA RUBRIQUE "RÉPONSE MICRO" SUR LE CD. C'EST UNE BONNE IDÉE ? ON TROUVE QUE OUI, MAIS N'HÉSITEZ PAS À NOUS ÉCRIRE POUR NOUS DIRE CE QUE VOUS EN PENSEZ.

STAR CONTROL 2



À tous les Roger Wilco ! Vous manquez de fric dans Star Control 2 ? C'est normal quand on est balayeur ! Ah non, là je me trompe de jeu ! Qu'importe ! Dans Star Control II, à la base en orbite autour de la terre, il est possible de vendre des modules de votre vaisseau. C'est simple, il vous suffit de vendre vos 65 536 Landers ! En fait, je sais pas combien il y en a, s'il s'agit d'un bug, mais sachez quand même que j'ai été bien content de trouver ce truc, parce que sinon, ma partie aurait été foutue ! Donc plus besoin de passer des années à ramasser des roches et autres broutilles, vous pouvez vous concentrer sur le jeu, oui le jeu !

Rank the FireHawk

SIMTOWER



Pour changer le nombre d'étoiles de votre tour et vous donner le maximum d'argent, voici un petit script à taper sous Debug. Le nom du fichier de sauvegarde, dans le cas présent, est : 1STTOWER.TDT (pensez à remplacer par le nom de votre sauvegarde). N'oubliez pas de faire une sauvegarde de votre sauvegarde pour la restaurer en cas de mauvaise manipulation
(exemple :
copy 1STTOWER.TDT 1STTOWER.BAK).
DEBUG 1STTOWER.TDT
E 102 x (x correspondant au nombre d'étoiles, 02 pour 2, etc.)
E 106 FF
W
Q

MARC P.

SLAM'N JAM 95



Voici quelques codes pour ce jeu :
- Pourcentage de réussite :
  Maintenez le bouton L enfoncé jusqu'au coup de sifflet.
- Petits joueurs :
  Pressez R, mettez la pause, puis retirez-la.
- Joueurs avec une grosse tête :
  Pressez L + A, déclenchez la pause, et supprimez-la.
- Petits joueurs avec une grosse tête :
  Tapez L + R, mettez la pause et retirez-la.
- Petits joueurs avec une grosse tête + Pourcentage de réussite :
  Pressez L + R, déclenchez la pause, retirez-la, et enfin appuyez sur L.

(N.B. : Toutes ces manips s'effectuent dès que le terrain apparaît et avant que le coup de sifflet ne retentisse.)

Mathieu N.

DOOM 1 et 2



Pour avoir un Super Doom 1 et 2 (mais pas sous d'autres versions), voici ce qu'il faut faire :
La première chose est de sauvegarder le DOOM.EXE original, sous DOOM.XXX ou un autre nom, par : COPY DOOM.EXE DOOM.XXX. Comme ça, en cas de problème, on restaure l'original par COPY DOOM.XXX DOOM.EXE.
Avec un éditeur de secteur (comme Disk Editor, des Norton Utilities), trouvez les adresses indiquées, et remplacez les valeurs par les valeurs proposées. Pour être sûr qu'il soit invisible (DOOM.XXX), changez à l'adresse 8B41C la valeur 06 en 02.
- Pour disposer d'un tir automatique (type mitrailleuse) avec le fusil et le lance-roquettes, ainsi que des munitions inépuisables pour ces armes, et de même pour le canon à plasma :

Adresse	Valeur initiale	Nouvelle valeur
85BCC	01	05
85BFF	03	05
85C14	02	05
85C2C	02	05
87C18	02	01
87DFC	03	01
87E18	07	01
87E20	17	12
88064	08	01
88080	0C	01
8809C	00	01
880B8	03	01
880D4	4	01

CRACK!

880F0	04	01
8810C	04	01
88240	03	01
88248	3D	39
8825C	14	01
88278	04	91
88294	04	01
8B740	A0	40
8B741	1C	1F

Les résultats sont tout simplement effarants !

- Vous trouvez les monstres trop faciles, accélérez-les un chouïa grâce à ces adresses :

Imp	8B45C	● Soldat	8B5B4
Beholder	8B564	● Sergent	8B50C
Spectre	8B6BC	● Cacodemon	8B614
Crâne	8B66C	● Araignée	8B7C1
Baron de l'enfer	8B6C4		

- En remplaçant les valeurs, ne montez pas trop haut, sous peine de ne plus les voir arriver. Pour accélérer vos tirs, changez ces valeurs :

Roquettes	8B92E	● Plasma	8B986
BFG9000	8B9DE		

- Pour transformer vos roquettes en mines, qui restent derrière vous et explosent lorsque vos poursuivants arrivent à leur hauteur :
- Remplacez la chaîne 00 00 14 00 à l'adresse 8B92C par FF FF FF FF.

Cédric

CANNON FODDER 2

PC

Quelques codes hexadécimaux pour vos sauvegardes :

Offset	Valeurs possibles	Description
00	00 à 47	Mission de la sauvegarde *
0C	00 à 23	Phase de la mission *
48	00 à FF	Ennemis tués par le leader
4C	00 à 0E	Rang du leader (0E = général)
58	00 à 0E	Rang du 2ème
64	00 à 0E	Rang du 3ème
70	00 à 0E	Rang du 4ème
7C	00 à 0E	Rang du 5ème
12	00 à FF	Nombre de volontaires
6F2	00 à FF	Nombre de tués (vos hommes)

* Attention au nombre de phases par mission.

Fabien Ros

DUKE NUKEM 3D

PC

Toi qui n'as pas la version shareware de Duke Nukem 3D et qui a Internet, honte à toi. Heureusement que tonton Shin est là pour t'aider. Tu peux l'avoir à cette adresse : http://www.3drealms.com et là explose-toi au digne successeur de Doom. Oh non, t'es trop mauvais ! C'est bon, chuis encore là, voici les codes :

- DNKROZ	Invulnérabilité
- DNSTUFF	Toutes les armes, objets
- DNSCOTTYXY	Warp levelXY
- DNHYPER	Stéroids (pour courir à fond)
- DNCASHMAN	Surprise
- DNBETA	Surprise
- DNCOSMO	Surprise
- DNALLEN	Surprise et jet pack

N'oublie pas que t'es en clavier américain (M=, A=Q W=Z).
Et en plus, une astuce spéciale pour les vandales : si tu te sens faible, ne te contente pas d'utiliser les WC, casse-les ! (à défaut de WC, une borne d'incendie fera l'affaire). Place-toi dans le geyser d'eau pour pouvoir y boire, et appuie sur le bouton "action" (ouverture portes, etc.) pour récupérer lentement des points de vie (100 maximum). Ça marche avec tous les WC ! Bon, allez, je te laisse, éclate-toi bien en attendant la version finale.

Shin

CRUSADER NO REMORSE

PC

Pendant le jeu, on active les cheat-codes en frappant énergiquement JASSICA16. C'est évidemment en clavier QWERTY. Il faut utiliser les chiffres de la rangée du haut (pas ceux avec un F devant, ceux en dessous). Avec CTRL-F10, on peut alors apprécier l'ennemi de près, sans le craindre pour autant (pour ceux qui n'ont rien compris, c'est l'immortalité). Avec F10, on obtient sans effort plus d'armes, d'énergie, de vie et des objets. Avec la ligne de commande, on peut utiliser :

- WARP LEVEL : changement de niveau où LEVEL est un niveau
- SKILL LEVEL : ou LEVEL est le niveau de difficulté
- ASYLUM : permet d'afficher «Enabling ENHANCED mode (Not!)»
- DEMO : permet de faire croire que vous jouez bien pour un débutant. N'hésitez pas à pousser des cris, à agiter le joystick (la manette, pas le magazine, y en a qui suivent pas !) dans tous les sens pour rendre le tout plus réaliste.

Sinon, un petit truc : à la fin du niveau 2, après que les prisonniers aient été tués, retournez dans la cellule et allez vers la droite : il y a un téléporteur caché par la vue isométrique.

Vincent

WAY OF THE WARRIOR

3DO

Pour avoir de nouveaux décors ! Dans les options «name», inscrire : « TAJ MAHAL, JANUARY 1, 1901»' «SPEED, AUGUST 8, 1980» «TUGAWAR, APRIL 16, 1964»

Stéphan

PITFALL

PC

Quelques codes pour ce jeu :
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN : pour obtenir 9 vies
EATMOREBRAN : donne 9 continues.
Et les autres : HATMAN, IDDQD, FRAMERATE, BEAMUP+F10, PAIDTOPLAY

Marc P.







Interactive Magic

L'autre Mic











près avoir passé plus d'un an et demi entre jouer au golf, gérer son équipe de foot indoor les "Baltimore Spirit" et piloter son zinc de la Seconde Guerre mondiale, l'ancien patron de Microprose, Bill Stealey, reprend du service. En fondant Interactive Magic, celui-ci garde la marque de fabrique de son ancienne entité, puisque les produits à venir seront déclinés sur le ton de la stratégie et de la simulation (difficile de lâcher le manche quand on a été pilote à l'US Air Force pendant six ans !). Grâce à Funsoft France, le distributeur hexagonal, tous les prochains softs devraient être francisés et débarquer chez nous dans les mois à venir (NDLR : c'est sûr, une version V.F. distribuée uniquement aux States est beaucoup moins rentable).

Prochainement arrivera donc Capitalism, une simulation économique très prometteuse, suivie de Star Rangers qui fait référence aux grands hits du combat spatial que sont Wing Commander et X-Wing. Puis suivront The American Civil War : From Sumter to Appomattox, un wargame sur la guerre de Sécession et au niveau stratégique ; Air Warriors II, la suite. Vers la fin de l'année, nous devrions également voir Daley Thompson's World Championship Decathlon, remake de l'ancêtre que nous avons connu sur C64 puis Destiny, soft de stratégie en 3D qui reprend le concept déjà éprouvé de l'évolution à travers les époques.

Bref, compte tenu de l'expérience de Stealey, gageons qu'avec une telle carrure en tête de proue, les produits estempillés du label Interactive Magic devraient se révéler fort prometteurs. C'est indéniablement une bonne nouvelle pour les authentiques fans des genres auxquels cette société s'attaque. Mais comme d'habitude, le temps nous le dira. Pour l'heure, passons en revue ce qui nous est réservé dans un futur proche, et essayons de voir quelles sont les idées de Mr Stealey quant à l'orientation de son nouveau bébé.



roprose ?



Interview de Bill Stealey

Joindre Bill Stealey n'a pas été des plus simple, mais au final, il nous a accordé quelques minutes de son précieux temps. Imaginez quelqu'un plein de punch, débordant d'énergie. Bref, un personnage. Autant dire qu'ils ne doivent pas s'ennuyer, chez Interactive Magic !

Joy : Bonjour Bill, qu'est ce qui va changer avec Interactive Magic ? Est-ce que votre objectif est de faire un autre Microprose ?

Bill : Tout à fait, je veux recréer un autre Microprose. En tant qu'ancien pilote, j'ai une certaine expérience, et j'adore la simulation.

Joy : Pourquoi être parti de Microprose ?
Bill : En fait, lorsqu'une société vient d'être rachetée (par Spectrum Holobyte), il n'est jamais bon d'être l'ancien président.

Joy : Quels sont vos principaux objectifs avec Interactive Magic ?

Bill : Je veux aller toujours plus loin dans la simulation. Déjà six membres de Microprose m'ont rejoint, et ça va booster, parole de Wild Bill.

Joy : Quels sont tes rapports avec Sid Meier ?

Bill : Ça me rappelle quelque chose d'intéressant. Un jour où nous étions dans un fast-food, un serveur qui avait entendu nos propos, voulait devenir développeur. Il connaissait tous les produits Microprose, et je lui ai dit que c'était moi qui les avais faits. Il m'a regardé et m'a demandé si je m'appelais Sid Meier ! Depuis, il travaille désormais à Interactive Magic. Quant à mes rapports avec Sid Meier, ils sont excellents, c'est un grand ami.

Joy : Peut-on imaginer qu'il rejoigne Interactive Magic ?

Bill : Je n'arrête pas de le relancer à ce sujet, et il me répond à chaque fois "Not yet !", mais je ne désespère pas qu'un jour il revienne...

Capitalism

Après les excellents échos autour du soft outre-Atlantique, nous allons enfin pouvoir juger de leur véracité. Nul doute que Capitalism s'annonce en effet carrément bien. Dans ce jeu, philosophiquement comparable à A4 Networks, vous devrez prendre en compte l'organisation de votre mégapole et la rendre la plus compétitive possible en vous chargeant d'obtenir les plus grandes parts de marché existant sur les produits qu'elle distribue. Pour ce faire, vous devrez jongler avec de nombreux paramètres, d'où la richesse de ce jeu. Vous pourrez tout d'abord opter de devenir le leader de la distribution. Vous vous mettrez alors à construire de nombreuses chaînes de magasins dans les différentes villes. À vous de les organiser en dispatchant tous les services. Exemple : relier tel ou tel service de stockage au service de vente, puis à celui de la publicité.

Votre objectif sera dès lors de ne distribuer que les produits les plus rentables, même s'ils sont fabriqués par des boîtes concurrentes ou importés. Pour accroître vos ventes, vous devrez passer par la publicité. Vaut-il mieux dépenser plus en choisissant cette chaîne de télé qui couvre la majeure partie de l'audience, ou être plus présent dans tel journal même s'il atteint moins de personnes ? Pour fidéliser la clientèle, vous pourrez également décider de créer un label particulier. Il ne vous reste plus alors qu'à espérer que les ventes parviendront à couvrir vos investissements et même à donner des marges bénéficiaires. En tant que "simple distributeur", vous vous apercevrez très tôt que vous êtes tributaire des caprices des fluctuations des prix dûs aux fabricants ou à l'import. Vous décidez alors d'avoir un plus grand contrôle et d'entrer dans la phase de "production". Vous construirez ainsi des usines en essayant d'obtenir la meilleure organisation possible. Là aussi, Capitalism démontre qu'il est possible de conjuguer simplicité et richesse. Il vous faudra pour cela acheter les matières premières nécessaires et définir où vous les procurer afin qu'elles aient le meilleur rapport qualité/prix, entraîner vos ouvriers pour que les chaînes de production deviennent plus rapides, édifier des centres de recherche pour améliorer la qualité de la production (chaque avancée technologique fait chuter la cadence, puisque la manière de travailler devient différente), décider si ce produit n'est destiné qu'à vos chaînes de magasins ou disponible pour tous, etc.

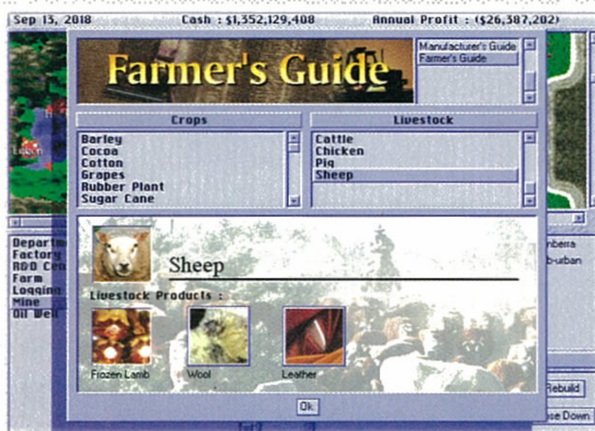
Comme précédemment, vous pourrez aussi choisir d'avoir un contrôle total en passant par la construction de mines, de puits de pétrole, de fermes, de scieries avec toujours le choix de vendre à tout le monde ou pas, sachant que si vous possédez la meilleure qualité de matière première dans telle mine, les produits fabriqués par les autres pourraient égaler les vôtres.

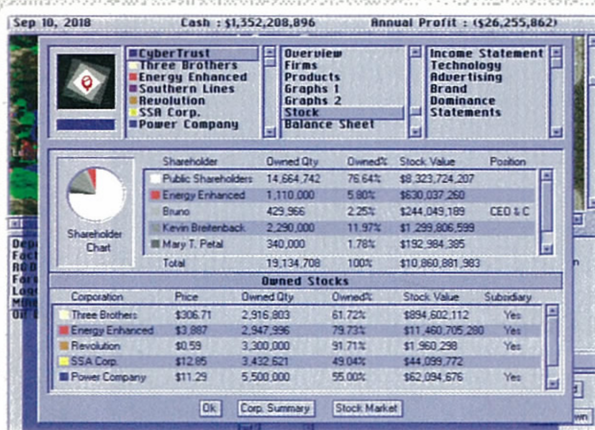
Enfin, le tableau ne serait pas complet, s'il n'existait pas l'aspect "gestion boursière". Vous pourrez en effet lancer d'agressives OPA sur vos principaux concurrents. Vous aurez aussi une double tâche : vous devrez faire croître votre société, mais également votre richesse personnelle, ce qui n'est pas forcément la même chose si vous ne possédez plus qu'une maigre part des actions. L'énumération des possibilités offertes par le soft ne doit pas vous faire penser qu'il est seulement réservé à une élite alien de super-calculateurs, car vous pourrez recruter un président qui se chargera de tout ceci. Vous définirez son attitude, et voili. Point noir, les bons coûtent cher. À ce titre, Capitalism possède plusieurs niveaux de gestion : vous pourrez jouer indifféremment les patrons auvergnats qui posent un œil sur tout, ou le golden boy distant qui fait mu-muse avec les usines.

Vous l'aurez compris, Capitalism s'annonce comme un grand produit, pour les fans de gestion et même les autres. En fait, le jeu a été "designé" à la base pour les écoles de commerce américaines. Son point fort semble être son interface, d'une ergonomie sans faille, et son background, assez riche. Ce produit devrait être d'une assez grande durée de vie, la majeure partie des conditions de jeu étant redéfinissable. De plus, les diverses aides devraient faire la joie des inconditionnels comme des nouveaux venus. À ce titre, les six niveaux de vitesse et le fait qu'on puisse geler le jeu en cours de partie renforcent cette impression ; car cela permet toutes les approches : casse-tête avec décorticage de chiffres, amusement pur, etc. N'en doutez donc pas, Capitalism pourrait bien devenir un incontournable dans le genre. Reste à savoir s'il va confirmer ces premières excellentes impressions sur le long terme. Réponse dans le test. Note : le soft est prévu entièrement en français pour le mois de juin.









WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

GRAND JEU

CONCOURS
du Meilleur Scenario







Utilisez l'éditeur de scénario pour créer VOTRE SCÉNARIO !



Orc ou humain, stratégique ou délire, sons terrifiants ou humoristiques, tout est permis pour créer le scénario qui sera visualisé et testé par BLIZZARD Entertainment™

LE MEILLEUR SCÉNARIO de chaque magazine sera vu et testé par les créateurs de Warcraft II : Tides of Darkness™. Pour le meilleur d'entre eux : Un séjour d'une semaine pour deux en Californie.

*Vol, hébergement & voiture compris

1er prix

Une carte Diamond Edge 3D offerte par JOYSTICK.



2ème et 3ème prix

- Un accessoire dans la gamme Fun Access (Joystick, Paddle, Souris pour PC).
- \+ 5 jeux Ubi Soft (au choix dans le catalogue hiver 96).
- \+ un abonnement à JOYSTICK.
- \+ Un package de Goodies Warcraft II : Tides of Darkness™ (tapis souris, tee shirt, jeux de cartes, casquettes, ...)

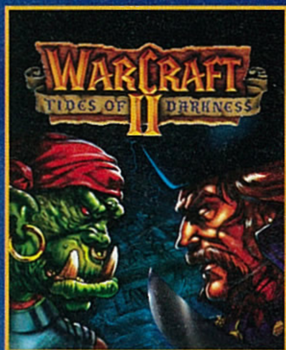
4ème au 10ème prix

- Un package de Goodies
- Un jeu Ubi Soft (au choix dans le catalogue hiver 96)



11ème au 25ème prix

Un tee Shirt Warcraft II : Tides of Darkness™



- Disponible sur CD-ROM PC en version anglaise avec documentation en français.
- Bientôt en version française intégrale.
- De nouvelles missions au printemps 96.

Retournez le scénario sur disquette avec votre nom et adresse avant le 31 Avril 1996 (le cachet de la poste faisant foi) à JOYSTICK Concours WARCRAFT II - 6 bis rue Fournier 92110 CLICHY.

EXTRAITS DU RÉGLEMENT

1) UBI SOFT et le magazine JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 31.04.96 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. 2) La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres d'UBI SOFT et de JOYSTICK. Elle implique l'envoi d'un scénario sur disquette à 3) Le réglement de ce jeu concours peut être obtenu sur simple demande à l'adresse d'UBI SOFT. 4) Les scénarios seront départagées par un jury de la rédaction de JOYSTICK.

Star Ranger

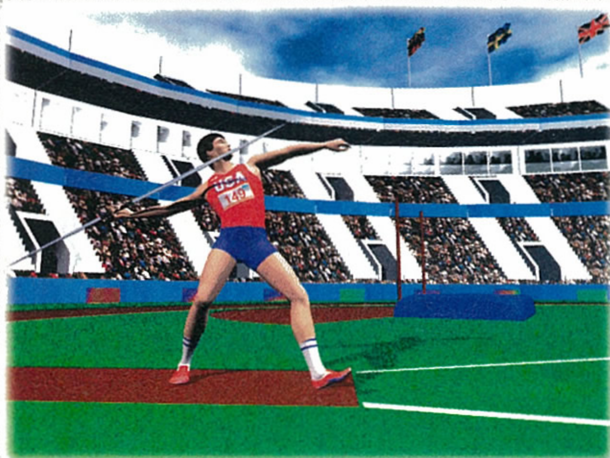
On peut nuancer ici l'appellation "simulation" de combats spatiaux. Si on reconnaît aisément un lien de parenté avec Wing Commander, Star Ranger devrait être plus orienté "action". Le soft vous propulse au XXIIIe siècle. En tant que Star Ranger et membre de la patrouille des frontières intergalactiques, c'est à vous que reviendra la tâche de sauver la galaxie. Avec des graphismes en S-VGA, ce soft semble être une belle promesse pour ceux qui auraient terminé le célèbre produit d'Origin trois-quatre fois. Le mode "campagne" offrira trois niveaux de difficulté, et on nous assure une centaine d'heures de jeu. Quelques éléments de stratégie devraient également émailler le tout. Comme d'hab., wait & see, mais toujours : stay plugged.



Decathlon

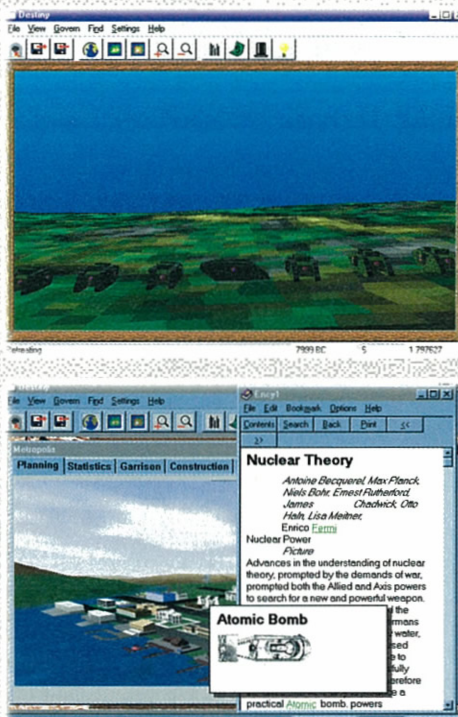
Dans la série "On prend les mêmes, et on recommence", un nouveau chapitre... Pour le moins inattendu, Interactive Magic va remettre au goût du jour ce célèbre soft qui a hanté nos C64, Daley Thompson's Decathlon. Vous vous dites sûrement que ça sent bon le réchauffé, et à l'approche des jeux d'Atlanta... hum ! Bref, ne soyons pas mesquins, car au vu des informations dont nous disposons et des premiers screenshots, le "relookage" de l'ensemble semble plutôt réussi.

Apparemment, pour contenter les plus blasés, le soft devrait être étoffé d'une partie simulation avec de nombreux paramètres physiologiques à prendre en compte pour chaque athlète (gestion de bifidus actif après ingurgitation excessive de Kro, etc). Au final, après les réticences habituelles dès qu'on nous ressort un truc de la période jurassique, Decathlon devrait plutôt être pas mal accueilli par les parkinsonniens en herbe. Espérons que la chirurgie opérée par IM lui redonnera la pêche qu'il avait à l'époque. Mais ça, vous ai-je dit que nous ne le saurons que vers la fin de l'année ?

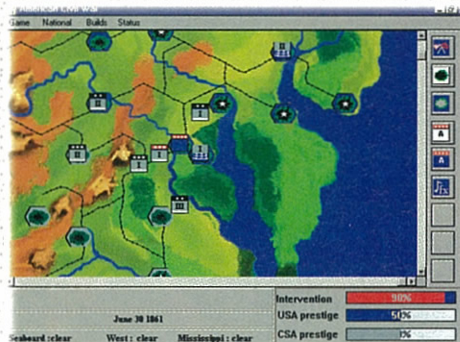


Destiny

Prévu sous Windows 95 pour la fin de l'année, Destiny s'annonce comme un soft de stratégie tout ce qu'il y a de plus classique. Ce terme, loin d'être péjoratif, pour vous signifier que l'on y retrouvera les principaux composants : temps réel, gestion, phases diplomatiques, constructions d'unités, etc. De plus, le soft reprend l'idée du développement à travers les époques, ce qui nous donne un bon aperçu de la place qu'il devrait occuper côté recherche scientifique.



Pas de problème donc, tous les éléments semblent réunis pour nous fournir un excellent soft. Surtout que celui-ci sera également jouable via réseau et par modem. Gageons que Destiny : Man's Journey Through Time devrait avoir les moyens de nous surprendre lorsqu'il sortira dans la seconde moitié de l'année.

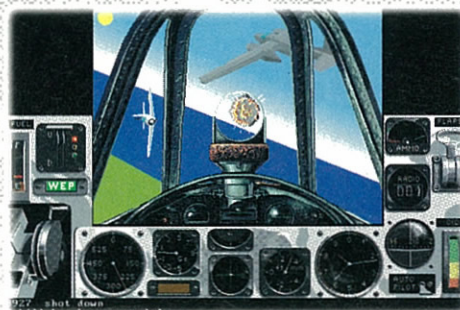


The American Civil War

The American Civil War est un wargame au niveau stratégique qui permet de revivre les principaux faits d'arme de la Guerre de sécession à partir du printemps 1862. Le soft, développé par Adanac Command Systems, devrait être assez complet puisque parmi le panel d'actions possibles, vous pourrez recruter des troupes (il vaut mieux d'ailleurs), former des armées et les organiser. Notez également qu'en plus du soft, une base de données assez complète comprenant des infos sur les personnages de l'époque, accompagnera le tout. Autre détail, ça tourne sous 95, car comme le dit le communiqué de presse : "The title leaps from the old-fashioned days of DOS strategy games straight into Windows '95" (Vive les crapauds hallucinogènes !).

Air Warrior II

Je vous mentirais si je vous disais que nous attendons avec impatience Air Warrior II . Le premier chapitre n'était pas des plus réussi du fait d'une certaine lenteur (le jeu étant axé Online) et d'un esthétisme en dessous des productions habituelles (NDLR : autant le dire, c'était carrément très laid). Espérons que ce nouveau volet viendra corriger les défauts précédents. Quoi qu'il en soit, vous pourrez piloter 24 zincs différents (de la Première Guerre mondiale jusqu'à celle de Corée).

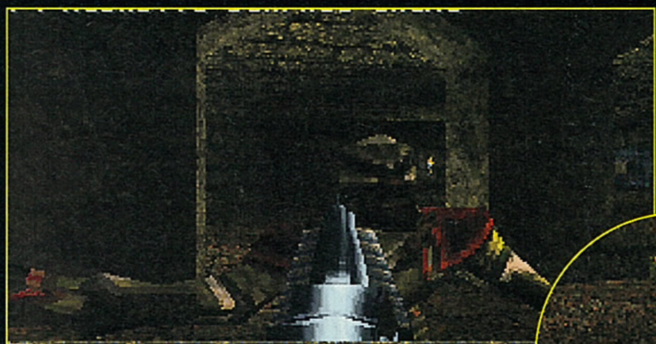


reportage

QUAKE — PC CD-ROM — Sera-t-il à la hauteur ?

• **Éditeur :** *GT Interactive*
• **Distributeur :** *Virgin*

Allez, on va se la jouer mousse. Vous vous rappelez sûrement : le mois dernier nous vous avions fait part de la rumeur de la sortie d'une démo de Quake. Elle s'est révélée être exacte et le tout s'est déroulé dans une ambiance assez apocalyptique. A la fin de la semaine du 14, Id avait prévu d'inviter huit personnes dans ses locaux texans pour tester toute la nuit Quake. Des invités qui n'étaient pas choisis au hasard puisqu'ils remplissaient les trois conditions suivantes : fans de Doom, habitués d'IRC (NDLR: Internet Relay Chat, des forums mondiaux où l'on peut converser via Internet) et opérateurs de #Quake. Citons parmi ceux-ci : Wendigo, Doomdeity, Avatar, Monolith, etc...Pour la plupart de ceux qui suivent Quake, le soir S était arrivé. Si les testeurs ne détectaient pas de bugs majeurs, Romero & Co se déciderait enfin à sortir la démo tant attendue. Autant dire que, dès lors, ça a été l'avalanche : sur IRC plus de 300 personnes dans #Quake, le serveur d'Id tombe en rade, les sites "mirrors" (ceux qui doivent aussi héberger la démo) accusent de violents ralentissements, l'administrateur de réseau d'Id qui demande à tous ceux qui essayent de se connecter d'arrêter, American McGee sous le pseudo BabyJesus qui lance un "Are you guys ready for the demo?", Greg Taylor alias Ddt qui se connecte et doit sortir surchargé de messages. Bref, la panique la plus totale s'installe. Tout le monde attend et ne voit rien venir. Il est 2h du mat ici et les testeurs ne sont toujours pas revenus.







Oui, mais quand ?

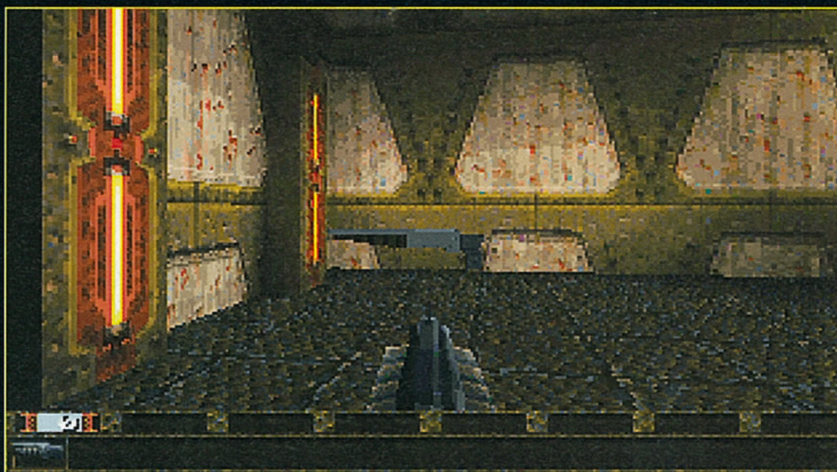
Des rumeurs parlent de gars qui se sont réunis devant les locaux d'Id et qui manifestent leur impatience. Enfin, ils reviennent. Dix minutes de panique. Comment c'était ? Quand ? Y aura t-il ceci ? Cela ? La conclusion tombe :"It rocks" (c'était super), la démo devrait sortir courant de la semaine prochaine, il y a deux trois bugs, nous avons joué à huit en réseau avec Romero etc. Petit à petit tout le monde s'en va et retourne à ses occupations. Conclusion de la part d'un connecté qui résume la pensée générale : Id a intérêt à sortir un produit d'enfer, j'aime pas trop que l'on joue avec mes nerfs. Une semaine plus tard, même frénésie version décuplée avec Romero qui passe pour savoir quelles sont les premières impressions quant à la version test fraîchement sortie. Entre-temps, un cinglé menace de se suicider si Quake n'est pas sorti à telle date, etc.

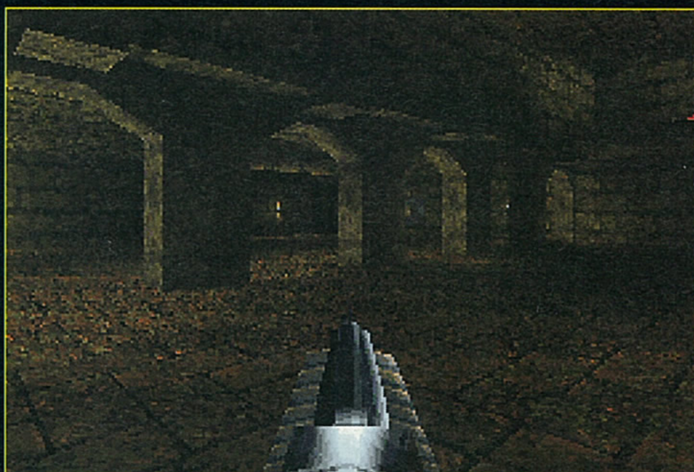
Nouveau record pour IRC : 1000 personnes sur #Quake ! Mais au fait qu'en est-il de cette version test ? En fait, il s'agit d'une version de test, sans monstres, faite pour jouer en réseau et comportant trois niveaux. Quelques patches plus tard, nous pouvons enfin apercevoir les monstres. Est-ce la révolution annoncée ? En fait cette version est assez décevante car dans l'état actuel, elle n'est sûrement pas "à Doom ce que Doom était à Wolfenstein". Petite douche froide, les parties sont beaucoup moins amusantes que Duke Nukem 3D. Quant au moteur, il est impressionnant puisque les monstres sont en polygones. De plus, le soft est axé autour de deux centres importants : le réseau et la souplesse.

Totalement reconfigurable, vous pouvez changer de couleur votre chemise et votre pantalon, changer de nom, etc. Toutes les options habituelles ont été intégrées et pour l'instant le tout





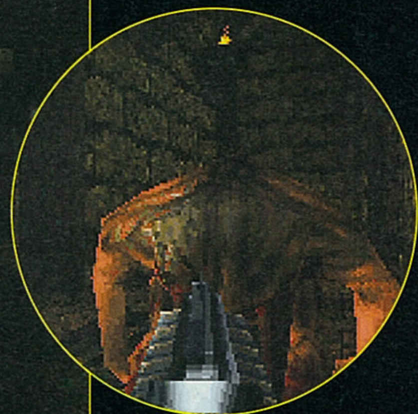




s'annonce assez fluide. Jouer à Quake implique que l'on connaisse la syntaxe Quake puisque le soft possède une "console", sorte de prompteur dans le jeu à partir duquel on peut entrer des commandes. On peut ainsi changer à la volée la résolution, etc, etc. Les armes implémentées sont pour l'instant une mitrailleuse, un fusil à pompe, un lance-grenades et un pistolet. Bref pas grand chose de délirant au final et je le répète, c'est plutôt la douche froide, bien glacée.

Nuançons toutefois puisque comme le précise l'avertissement de Romero, cette version n'est sortie que pour faire un test disons de technologie et n'est pas ici pour refléter le game-play et l'ambiance de la version finale. A vrai dire, les décors sont vides et il n'est possible de ramasser que des armes ou des caisses de munitions. Parmi les points les plus notables citons la déformation des décors lorsque vous passez sous l'eau, les rebonds des grenades et le fait de pouvoir monter un serveur sous internet ou par modem pour que les autres se connectent. Autant l'avouer, cette version de démonstration nous a beaucoup déçu. Toutefois, il faut reconnaître que la partie réseau, sur laquelle Quake est sensé se démarquer de Duke, n'était absolument pas finalisée. Difficile, donc, de se prononcer à la seul lumière du mode solo. Toujours est-il qu'à la rédac, on en vient même à penser que si Duke Nukem 3D est déjà un Doom-Killer, il pourrait bien devenir à l'avenir un Quake-Killer. En ce moment à force de jouer les maîtres du monde, de jouer au chat et à la souris avec la presse, de trôner fièrement en lâchant des bribes d'informations aux utilisateurs, Id est en train de se faire pas mal d'ennemis (et aux States, lorsque le gobelin a décidé de bouder, ça ne pardonne pas). Le jeu le plus attendu du monde se transformera-t-il en jeu le plus décevant du monde ? En fanatique de boum-boum 3D, j'aimerai vous dire que non mais le moins que l'on puisse souhaiter pour les gars d'Id est bonne chance car s'ils se plantent sur le coup, ça risque de faire mal ! Attendons donc encore la prochaine étape qui pourra nous dire si cette impression se verra confirmer. Il est vrai que Quake sortira dans quelques mois et que d'ici là, beaucoup de points pourront être revus.



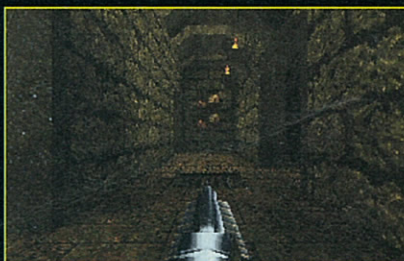










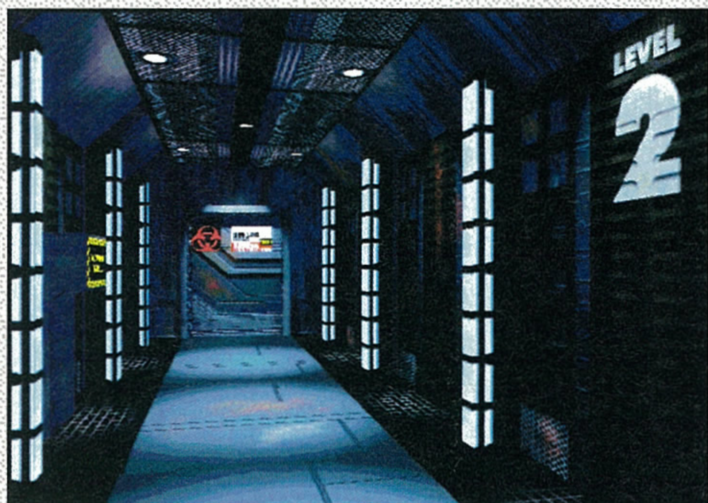




LA BOITE DE Pandora

Pandora n'est pas seulement un chouette film en noir et blanc avec Ava Gardner, c'est aussi la suite de Under A Killing Moon. Rincez-vous l'œil, car ce jeu ne devrait pas nous parvenir avant Noël 96.

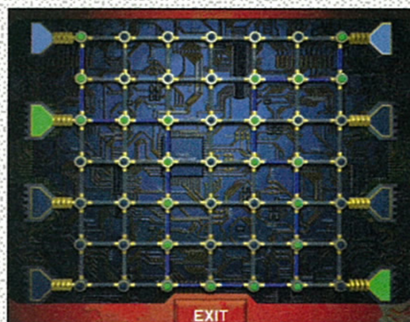


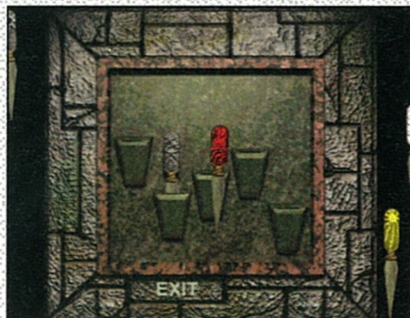


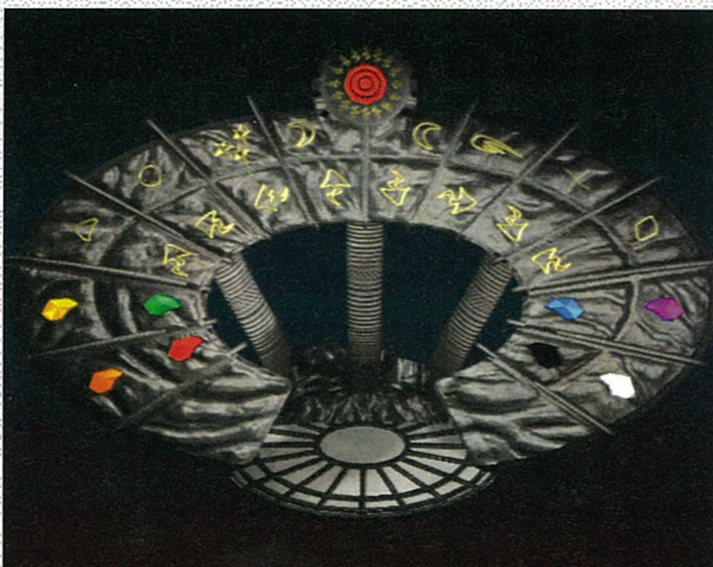


Rappelez-vous, UAKM avait fait forte impression à Noël, en 94. Access nous avait offert une bien belle aventure. Je dirais même que Under A Killing Moon était le premier film interactif à ressembler vraiment à un jeu vidéo. Et à l'époque, ça faisait chaud au cœur. Eh bien, les amis, Access prépare une suite à son hit. Tex Murphy, le premier détective multimédia, reprend du service dans une épopée qui fleure bon les mutants et les extraterrestres. La trame scénaristique de Pandora repose sur deux faits majeurs : l'extinction mystérieuse de la civilisation Maya, et le fameux (tout du moins dans les émissions de TF1) crash d'OVNI à Roswell dans le Nouveau Mexique en 1947. À partir de ces ingrédients de base, Access est en train de bâtir une histoire intense, sombre, sans pourtant se départir de l'humour qui avait contribué au succès de Under A Killing Moon.

Tex Murphy, notre cyber détective privé préféré, est engagé par Gordon Fitzpatrick, un vieux monsieur excentrique et énigmatique, afin de retrouver Thomas Malloy. Malloy a travaillé il y a longtemps dans une base militaire située près du crash de Roswell. À l'époque, les militaires avaient réellement trouvé et dépouillé un OVNI. Avec ces technologies d'outre-espace, ils avaient pu construire des armes de sinistre mémoire dont les survivants de la Troisième Guerre mondiale parlent encore avec crainte. Eh oui, Pandora, c'est l'ambiance "polar" revisitée par Blade Runner.







Vous aimez les puzzles à la Seven Guest ? Vous faites une collection de casse-têtes chinois ? Parfait, Pandora regorge d'énigmes à base de mécanismes. Mais comme il y a deux niveaux de jeu et une aide en ligne, vous ne risquerez pas de rester coincé !



TEX MURPHY, ALIAS CHRIS JONES

Je croyais que Chris Jones était un simple acteur embauché pour jouer le rôle de Murphy. En fait, c'est un des big boss du projet. Chris Jones a produit Pandora, et en a écrit le script. Tsst... dans le multimédia, on ne peut plus se fier à personne !



REGAN MADSEN, ALIAS TANYA ROBERTS

Dans Pandora, il y a une belle brochette de personnages féminins. Intrigantes, amoureuses, dangereuses : Tex Murphy n'aura pas qu'à lutter contre les extraterrestres ! Vous devez reconnaître Tanya Roberts, une ex-James Bond girl.

Le mystère s'épaissit

Tex est bien embêté. Heureusement, Malloy a eu le temps d'enregistrer quelques confessions avant de disparaître. Avec l'aide de Regan Madsen (jouée par la charmante Tanya Roberts), Tex Murphy met la main sur une série de boîtes holographiques contenant le testament de Malloy. Cette nouvelle piste l'entraîne dans la péninsule du Yucatan. Aaah ! le Mexique, les pyramides à degrés, les OVNI, les mecs des services secrets... autant dire que Tex va en voir de toutes les couleurs. Puzzles retors, vidéos, séquences de combat, décors en 3D temps réel : Pandora devrait être à la hauteur de son illustre prédécesseur. En attendant, il va vous falloir patienter jusqu'à la fin de l'année avant de pouvoir manger du p'tit gris.



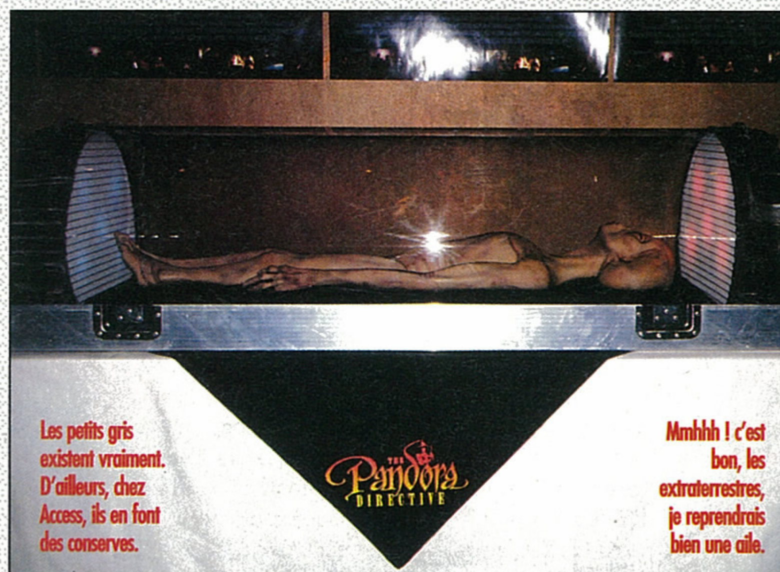


On retrouve, dans Pandora, le système en 3D temps réel qui nous avait littéralement estomaqués avec Under A Killing Moon. Vous pourrez vous déplacer librement dans un décor dont le graphisme est de la qualité d'une image de synthèse en ray-tracing.



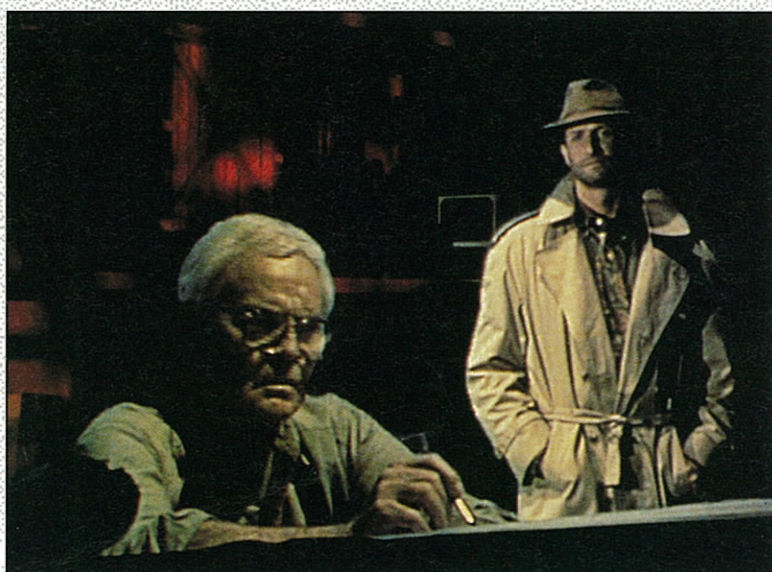
LE RÉALISATEUR

Adrian Carr est un réalisateur australien. C'est lui qui a tourné toutes les scènes cinématographiques de Pandora. On lui doit entre autres longs métrages, la série télé des "Power Rangers".



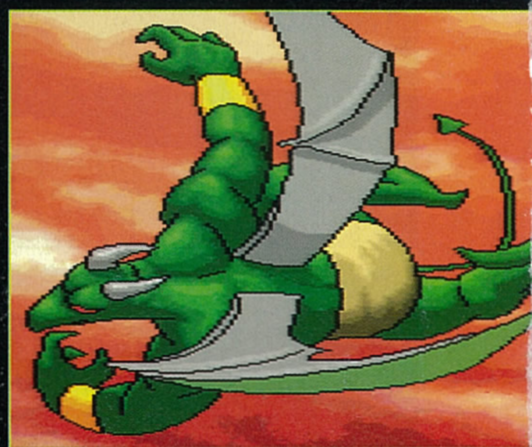
Les petits gris existent vraiment. D'ailleurs, chez Access, ils en font des conserves.

Mmhhh ! c'est bon, les extraterrestres, je reprendrais bien une aile.



PC CD-ROM

IANSOLO



Blood and Magic



EDITEUR : CIC.
SORTIE PRÉVUE : Juin 1996

D'emblée, Blood and Magic est le genre de soft qui m'emballe. Bon, je sais, ceci est une preview, et je ne suis pas censé porter un jugement. Mais quand même, le bougre est suffisamment alléchant pour que je sorte un peu de ma coquille. Blood and Magic est un jeu de stratégie temps réel. Ce type de jeu est en plein boom, avec des hits récents comme Command & Conquer et Warcraft2. Vu le nom, B&M se rapproche plutôt du soft de Blizzard, et nous entraîne dans un univers médiéval-fantastique.

En fait, il y est fait mention de "Forgotten Realms", ce qui nous plonge carrément dans un des mondes de Advanced Dungeons & Dragons (c'est super le signe '&'.). Forgotten Realms est un univers on ne peut plus classique par rapport à Ravenloft (les vampires gothiques) ou Dark Sun (déserts et psys). Mais c'est tant mieux car nous allons pouvoir encore nous gaver de trolls, griffons, magiciens, démons... Je dirais même que le nombre de créatures différentes n'a rien à envier à un Warcraft2. Comme je sens monter en vous l'excitation, je peux vous avouer tout de suite que ce jeu comporte un mode "deux joueurs" (direct link, réseau ou modem). Voilà, c'est dit.

Maintenant, vous allez être plus calme pour écouter la suite. En début de partie, on peut choisir un terrain d'affrontement sur une carte de la région (décors champêtres, rocailleux, villages...) ou bien le mode "campagne" qui enchaîne plusieurs scénarios. Mais il peut s'avérer judicieux de faire un petit tour par le Tutorial, histoire de faire connaissance avec les principes originaux du jeu. En effet, vous démarrez avec quelques golems fondamentaux qui sont de drôles de créatures rouges ayant pour caractéristique de se morpher en obélisques. Ça change des sempiternels paysans, mais c'est un peu déroutant au début. Ces golems fondamentaux sont votre matière vivante de base.

En contrôlant des bâtiments et en possédant les connaissances requises, vous pourrez les transformer en une ribambelle de créatures de tous types. La seconde fonction de ces golems fondamentaux est la récupération de l'énergie magique : la mana. Dès que vous laissez un golem inoccupé, il se morphe en obélisque et commence à engranger du mana. Régulièrement, vous devrez faire le tour des golems pour transférer l'énergie au quartier général. Cette mana sera ensuite indispensable à toute action : construire un bâtiment, fabriquer des créatures à partir de golems, soigner des troupes...

Votre objectif est de rayer l'ennemi de la carte. Mais il y a aussi des missions plus nuancées, où il faudra détruire tel ou tel édifice. Les constructions sont au nombre de cinq (sans compter la Forge de Sang initiale) : maison des arbres, caserne, crypte, dolmen et temple. Chaque construction permettant ensuite de produire (à partir des golems) cinq unités différentes. Chaque unité possède des caractéristiques particulières (y en a qui volent, qui tirent à distance, qui ont des bonus, etc.), et mine de rien ça fait du monde. Un peu partout sur la carte, on peut récupérer des nodules de mana et aussi des objets magiques qui permettent de booster les créatures qui les détiennent. L'interface est plutôt bien foutue, et on a vite fait de l'oublier pour se concentrer sur le jeu. Il est un peu tôt pour dire si Blood & Magic sera aussi réussi que Warcraft 2, mais il mérite sûrement d'être suivi de près !





TEL : 42-45-54-38
FAX : 44-84-03-72

MICRO PC

MAGASIN Ouvert du Mardi au Samedi
De 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30

146 Rue De Crimée 75019 PARIS Métro : Laumiére

PC EXCEL EVOLUTION MULTIMEDIA 486-586

Intel(c) Triton

Boitier Mini Tour 200W CE
Carte Mére PCI Local Bus
256KcacheWB 3PCI/4ISA
Lecteur 3"1/2 HD SONY
8 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
Carte SVGA PCI 1Mo ext 2Mo
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul.
MPEG - CDi - VIDEO CD
D.DUR EIDE 850Mo Pio4
Ctrl 4DDurs Eide +2séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 14" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1024x768
Clavier 105T + Souris&Tapis

CD ROM 4X
EIDE 190ms - 630 K/S
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON Type S.BLASTER
16Bits DSP Multi CD
Direct Sound Processing 44Khz stéréo
Interface G.MIDI
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio - CD Vidéo - CD Photo
Sampler-Studio Midi.....
JOYSTICK + 2HPstéréo



Excel Evolution Computer

AMD 486-5x86



CYRIX 486-5x86

486Dx4 100Mhz	486Dx4 120Mhz	Cx586-100Mhz	Am586-133Mhz
4999F	5199F	5299F	5499F

Toutes Les Marques Sont Déposées Par Leurs Propriétaires

PC EXCEL EVOLUTION MULTIMEDIA PENTIUM™

Garantie 5 ans

Boitier Moyen Tour 200W CE
Carte Mére Intel Triton
256Kcache WB PCI LOCAL BUS
3PCI/4ISA Support Pipeline Burst Synchrone Cache
Lecteur 3"1/2 HD SONY
8 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
CARTE SVGA EXPERT SPIDER S3 64Bits
1Mo EDO DRAM Burst Synchrone PCI
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul
MPEG - CDi - VIDEO CD
D.DUR EiDE 1,3Go Pio4
Ctrl 4DDurs-2Séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 14" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1024x768
Clavier 105T + Souris&Tapis

CD ROM 4X
EIDE 190ms - 630 K/S
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON Type S.BLASTER
16Bits DSP Multi CD
Direct Sound Processing 44Khz Stéréo
Interface G.MIDI
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio-Vidéo-Photo
Sampler - Studio MIDI ....
Joystick & 2HPstééréo



VPC 48H

CD ROM 4X 6X

VocalService 7j/7 36-68-15-17* 2,19F/Mn



PENTIUM™	100Mhz	120Mhz	133Mhz	150Mhz	166Mhz
Prix TTC	6799F	7199F	7499F	8299F	9299F

Service Votre PC En 1H +250F



Nous Livrons Nos PC Multimédia avec 250Mo de jeux et Utilitaires
Doom-Hexen-Actua Soccer-Flipper-Screamer-Fatal Racing-MK3.....
Anti virus - Copieur Rapide de Disquette - Soft MPEG ....

OPTIONS

4Mo Supplémentaires Fast PAGE	+499F
Extension 256Kcache Pipeline 8ns	+399F
Ram Edo en Remplacement (Pour 8Mo)	+249F
Ecran SVGA 15" MPR 2 BR NE 1280x1024	+849F
Ecran SVGA 17"Multimédia MPR2 BR NE	+2490F
1Mo RAM VIDEO SUPP EDO Burst	+349F
DOS&WIN3.11/WIN95CD+Works 95Novell	+699F
Carte Mére TRITON EVOLUTION+ 200Mhz	+399F
Option CD ROM 6X	+390F
Extension G.MIDI Roland 32 Voix	+399F
Extension G.MIDI Korg Wave	+599F
Option Carte Son AWE32V	+699F
Option Carte Son MaxiSound32WvFx	+549F
Option HP60W Sur Secteur	+199F
Option HP 100W Sur Secteur	+249F
Option Clavier Type Natural Kbd	+299F

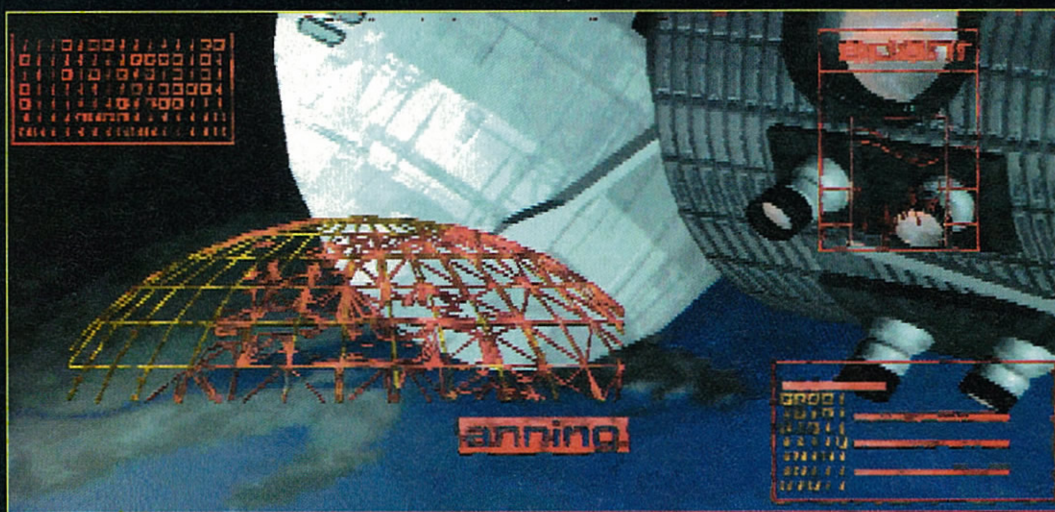
VPC PROVINCE (Commande Sur PAPIER LIBRE) Chéque ou Mandat à L'ordre de MICRO PC Port PC PROVINCE : 320F EXPRESS 48H : +250F

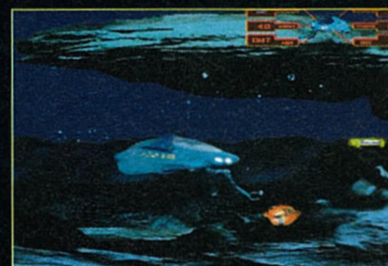
PC CD-ROM

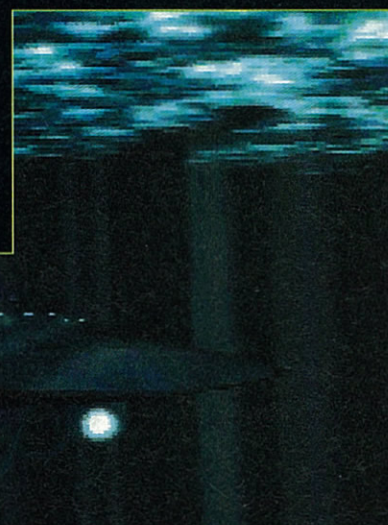
FISHBONE

Storm





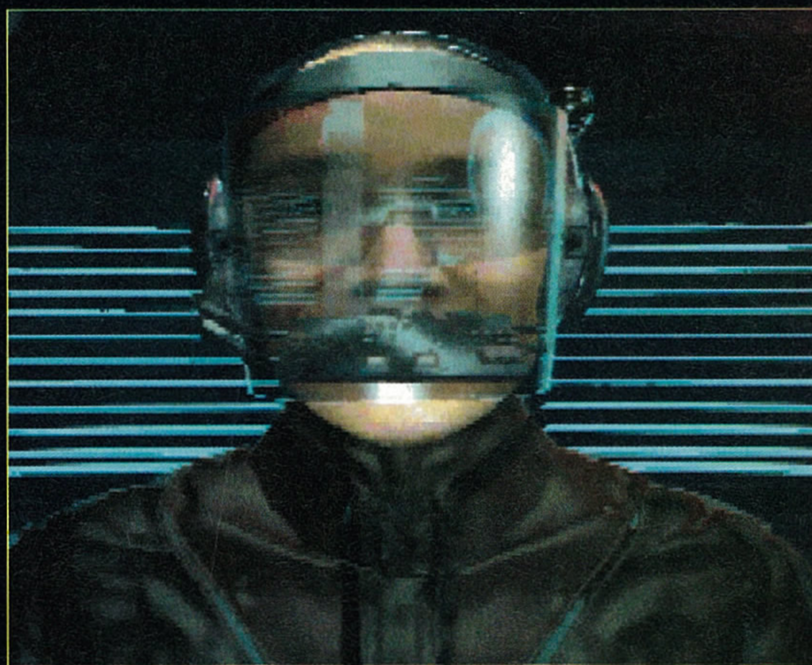




Partons élever des coquillages géants sous le soleil des Caraïbes. C'est tout là-bas, et en 2055, que va vous entraîner Storm, développé par Virtual Studio. 2055, c'est quand même 55 années après l'an 2000, et comme nous somme en 1996, cela nous fait donc une distance espace-temps d'environ 59 ans. Dans 59 ans, nous aurons de grandes chances d'avoir passé l'arme à gauche (pour les plus de 25 ans), et donc tout ce que je vais vous raconter ne nous concernera en aucune façon. Et franchement, j'en suis plutôt content. Car en 2055, la terre se retrouvera aussi vidée de ses ressources naturelles qu'un Morandini de sa déontologie, pour autant qu'il en ait jamais possédé une (non, ce n'est pas de l'agression

EDITEUR :
Virtual Studio
DISTRIBUTEUR :
Electronic Arts
SORTIE PREVUE :
Mai







gratuite, mais simplement un acte de lutte dérisoire). Plus d'uranium, plus de charbon, plus de pétrole, plus rien en somme ne pourra servir de combustible. En gros, l'humanité nagera dans la mouise la plus totale, sans parler des gigantesques épidémies causées par la pollution qui décimeront une partie de la planète. Cependant, après des mois et des mois de recherche, les scientifiques décèleront la présence d'une matière première jusqu'alors inconnue, située à plus de cinq kilomètres de profondeur au large de Terre Neuve, le Praxillium...

Les fantastiques aventures de Cousteau

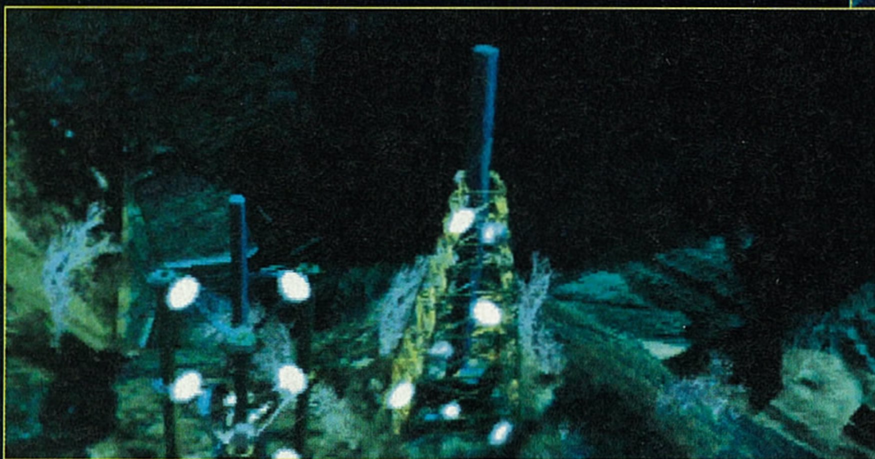
Cinq mille mètres de profondeur, ça fait quand même beaucoup, même pour Flipper le dauphin. De plus, une puissante organisation semble trouver son avantage à ce que la situation géopolitique reste pourrie, car toute tentative d'exploitation du site se solde par une attaque en règle de plongeurs et de divers appareils armés. C'est pourquoi, vous et votre sous-marin de combat (le Storm), allez explorer ces bas-fonds et déloger les gueux qui empêchent les sauveurs de l'humanité de travailler. Storm est donc un jeu d'action que l'on pourrait facilement qualifier de shoot-them-up. Non seulement nous pourrions le faire, mais nous allons le faire. Effectivement, vous devrez diriger votre appareil tout au long de 26 niveaux remplis de nombreux ennemis prêts à se faire détruire pour servir la grande cause vidéoludique. Certains secteurs ne permettant pas le passage du submersible, vous pourrez sortir de ce dernier et diriger alors un plongeur pour continuer votre route. L'action sera toutefois teintée d'un soupcon de réflexion, car il faudra résoudre de petites énigmes pour finir la plupart des niveaux. Comme dans tout shoot-them-up qui se respecte, vous pourrez ramasser de nombreux items pour améliorer votre quotidien balistique, ce qui ne sera pas du luxe. La première arme est en effet d'une rare pourriture, puisque seul un ridicule petit laser vous protègera des agressions de la faune ambiante. Sur le plan visuel, vous aurez droit à un scrolling différentiel en S-VGA qui semble d'assez bonne facture, mais comme d'hab., on en dira plus lors du test. À noter, pour finir, que le jeu comporte 23 mn de séquences cinématique à pleurer de bonheur, qui ont d'ailleurs été récompensées lors du Festival mondial de l'image sous-marine. C'est le moment opportun de dépoussiérer vos palmes...











PC CD-ROM

LORD AURÉOLE NOIRE

AfterLife

Pour nous les anges!









EDITEUR : LucasArts
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
STANDARD : PC CD
SORTIE PRÉVUE : Mai



Mon Dieu ! Si un jour on m'avait dit que j'aurais le ciel à gérer, je n'y aurais pas cru l'ombre d'une seule seconde. C'est pourtant bel et bien ce que vous propose les p'tits gars de chez LucasArts. Enfer et Paradis seront bientôt des lieux aussi familiers que votre cheminée et votre salle de bains. Et dire que vous doutiez de l'existence d'une vie après la vie... pauvres naïfs que vous êtes ! Bon, imaginez un Sim-City partagé en deux parties, l'enfer et le paradis. En tant que régisseur de l'endroit, vous devez accueillir les âmes montant au ciel en leur aménageant tout le confort ou l'inconfort possible, tout dépend du côté où l'on se place. Avouez que ça commence plutôt bien. C'est qu'ils ont



de drôles d'idées, ces p'tits gars de chez M'sieur LucasArts. Comme le dit avec grande satisfaction Mike Stemmle, le chef de projet d'AfterLife : «Je souhaitais avant tout créer une simulation stratégique éloignée des choses que nous considérons commes 'réelles'. L'univers d'AfterLife n'est pas régi par les lois pré-établies auxquelles se soumettent la plupart des jeux de stratégie, parce que personne ne peut prétendre savoir à quoi ressemble l'Au-delà, et surtout pas moi. C'est une première en ce sens, et c'est en cela qu'AfterLife est une expérience plutôt déroutante». A priori, le but recherché paraît être atteint. Dès les premières minutes, on se prend à rêver de ce que pourrait être la vie après la mort : un truc super rigolo où chacun aurait son petit coin de vertus, ou bien de vices, où chacun pourrait se rendre dans des lieux paradisiaques remplis de femmes super nues, ou de femmes super habillées, d'endroits bourrés de magasins de jouets gratuits, ou bien bourrés de billets de banque mais avec aucun magasin (l'horreur !). Mais tout n'est pas si drôle. Si le principe est à l'évidence ultra original, il n'en reste pas



moins qu'il s'agit d'effectuer une gestion précise des besoins de chacun. Votre rôle va consister à déterminer, dans un premier temps, l'endroit où vont finir les âmes en tenant compte de leur vie antérieure et de leurs croyances. Il va ensuite falloir aménager des espaces tenant compte toujours des "desiderata" de chacun, un peu comme dans Theme Park. À titre d'exemple, vous pourrez définir des zones correspondant à chacun des sept péchés capitaux et chacune des sept vertus. Vous devrez également prévoir la construction d'un vaisseau pour renvoyer, dans le monde des vivants, les âmes croyant à la Réincarnation. Le but étant de satisfaire toutes les âmes, vous n'avez pas fini de vous prendre l'auréole. Si vous y parvenez, alors vous serez béni des dieux... Dans le cas contraire, il se pourrait bien que se soit vous qui finissiez en enfer tel un poulet grillé dans un four. Bref, LucasArts nous met encore une fois l'eau à la bouche, et comme l'on dit souvent chez nous, vivement le test !

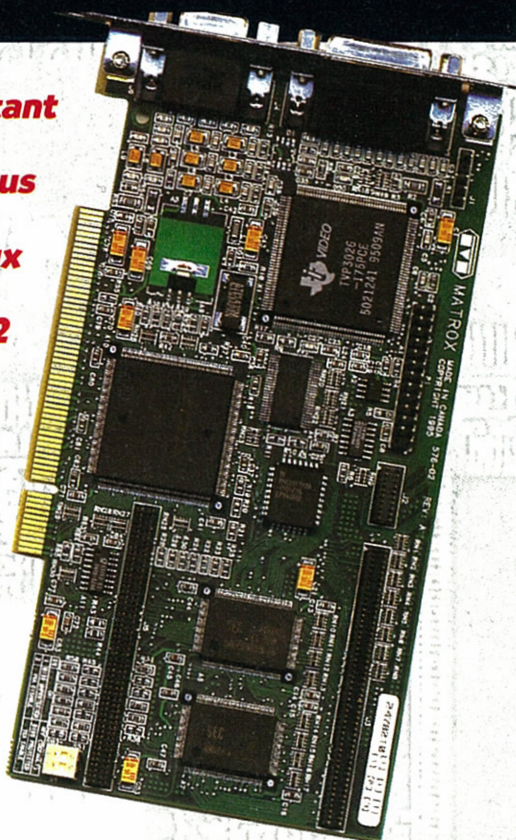




Jeu-concours matrox MGA Millenium

joystick

Génial ! En vous connectant sur le 3615 Joystick, vous pouvez gagner deux cartes MGA Millenium 2 Mo, 2 tee-shirts et 2 protège-CD-Rom offerts par Matrox. C'est pas chouette de chouette, ça ? Mais faites vite, parce qu'il n'y en aura pas pour tout le monde.



Rappel technique :

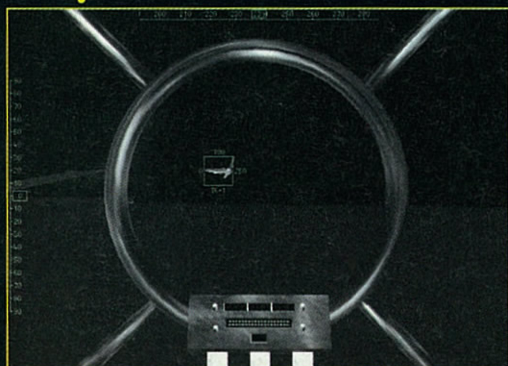
La carte MGA Matrox Millenium pour PC et MAC n'est pas seulement l'une des plus rapides du marché. Elle est aussi dotée d'un processeur pour la 3D et accélère considérablement l'affichage de films vidéo. Sa mémoire de base de 2 Mo de WRAM peut être étendue à 8 Mo, et un connecteur permet de lui adjoindre une carte-fille décodant le MPEG en hardware. Elle est livrée avec un CD-Rom comprenant les drivers pour Windows 3.1, Win 95, OS/2 et Windows NT, un jeux 3D et quelques utilitaires de démonstration. Enfin, elle est compatible avec les Macintosh équipés de bus PCI.

MATROX MGA POWER GRAPHICS

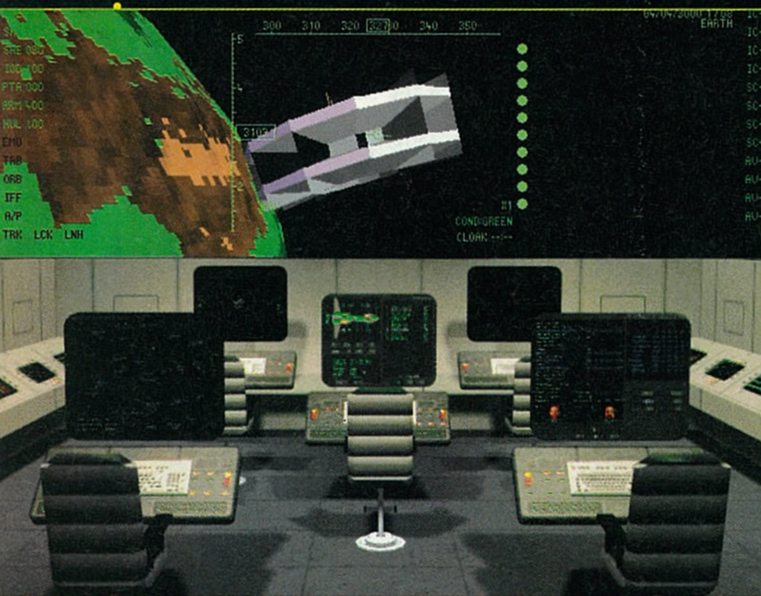
matrox

PC CD-ROM

FISHBONE

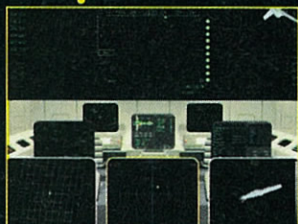


Battle Cruiser 3000 AD

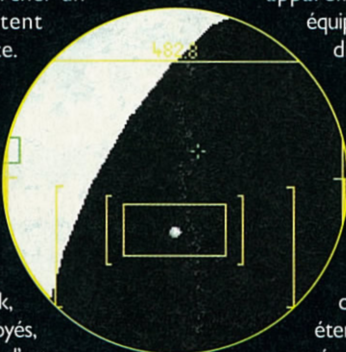


Eh les gars, on est hyper mal parce que là, il y a comme qui dirait l'empire Gammulan qui tente l'incruste au niveau du contrôle de la galaxie. Ah les salauds, à peine vous vous barrez deux minutes pour chercher un MacDo, qu'ils en profitent pour vous piquer la place. Au fait, vous savez que la viande du MacDo, et bah c'est pas de la vraie viande ? Parce que là, ils nous font le coup de la pub avec le bon gros sandwich hyper frais et tout, mais non, ce n'est pas vrai. En fait, leur barbak, elle est composée d'os broyés, de peaux, et de tout un tas d'autres saletés dont on peut pas trop parler, parce qu'on craint les représailles...

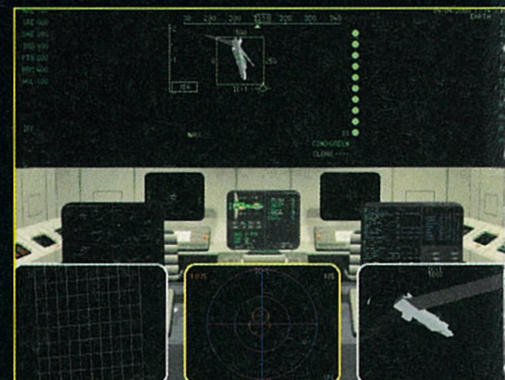


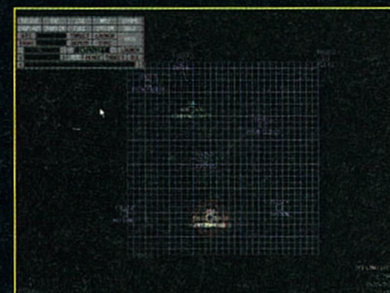


Oui, parce que faut quand même dire qu'on en mange pas mal, à la rédac, des Big Mac. Alors vous vous imaginez, si jamais on nous refusait l'entrée parce qu'on a dit des trucs pas sympa sur eux, eh ben on crèverait de faim devant nos macs (les micros qui nous servent à écrire, hein, faut suivre). Du coup, on pourrait plus faire "Joystick" (normal, on serait mort), ce qui aurait pour conséquence immédiate de déclencher la Troisième Guerre mondiale, en raison d'un système de cause à effet vachement complexe. Enfoirés de Gammulan... Heureusement pour notre race, il y a des p'tits gars vachement bien qui se sont constitués en Association de la loi 1901, nommée la GALCOM (Galaxy Organization Of Free Worlds). Votre mission, Jim, sera de déjouer les plans glauques des Gammulans grâce à votre flotte de vaisseaux super armés. Ainsi, vous contrôlerez une escadrille de 75 unités, un équipage de 125 membres, et pas moins de 7 systèmes informatiques. Vous vous rendez compte, 7 systèmes informatiques pour vous tout seul, alors que vous avez déjà du mal à éditer votre config.sys...Pour en finir avec les chiffres, sachez que vous aurez le choix entre 35 appareils différents, eux même équipés d'une trentaine d'armes diverses.



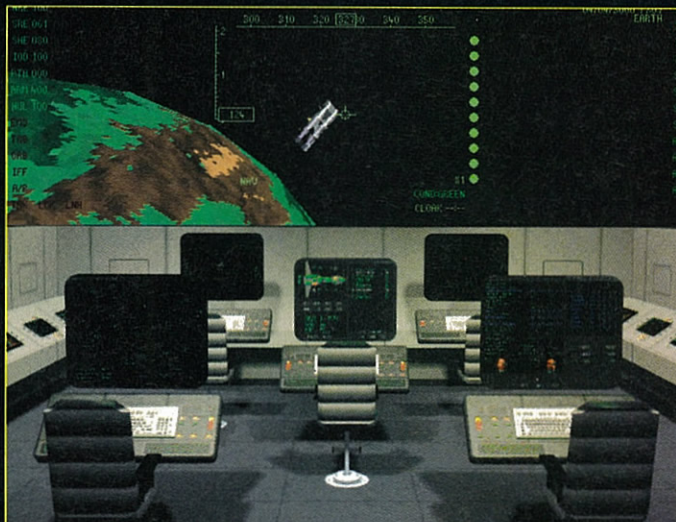
Tout ce matos chèrement payé par le contribuable à grand renfort d'impôts, taxes et autre PV, vous servira à faire plein de choses marrantes, comme la guerre, négocier, commercer et vous étendre. La galaxie sera composée de 225 planètes totalement explorables, ce qui vous permettra de vous taper un super trip colonisateur. En fait, Battle Cruiser 3000 est une sorte de compilation de plusieurs genres, à savoir une simulation "spatiale/planétaire" (sic) et un jeu de "stratégie de combat" (re-sic), le tout totalement en 3D mappée. Incroyable, hein, de la 3D mappée, c'est pas courant de nos jours. Mais en plus de vous presser le bulbe pour gérer les ressources de vos colonies, vous devrez mener à bien une centaine de missions diverses et variées, allant de la phase d'exploration basique à la participation directe aux combats. Pour vous empêcher de jouer tranquillement et de finir le jeu en dix minutes, l'intelligence artificielle de l'ennemi est basée sur le principe d'un réseau neuronal capable de réagir en fonction de vos choix stratégiques. Le genre de chose qui énerve, çà. Vous faites un truc super intelligent qui vous a pris une heure, et l'ordinateur vous ressort un truc encore plus classe, contre lequel vous ne pouvez rien faire à part "reseter" le PC dans un grand élan d'esprit

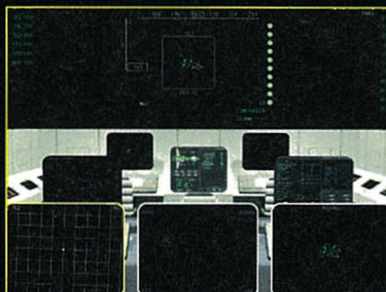


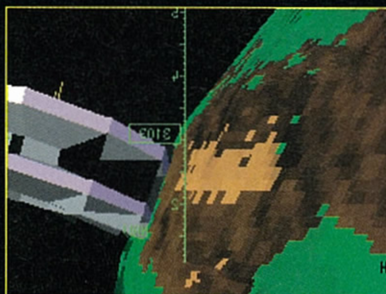


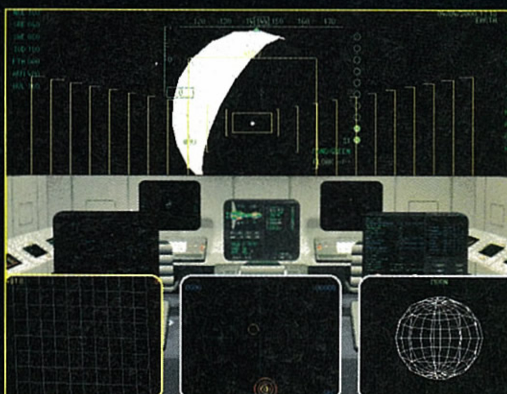
sportif. C'est sûr que se faire avoir par un bout de silicone, ça vous met toujours un coup au moral.

Bon, tout ce qu'on peut dire pour l'instant, c'est que Battle Cruiser 3000 AD a l'air d'être pompé un max sur Elite ou Tau Ceti, comme vous préférez... Nom d'un castor de l'espace, que c'était bien, Tau Ceti. Je me souviens, c'était sur Amstrad, et les vaisseaux ressemblaient à des sortes de rectangles. Mais bon, c'était quand même éclatant parce qu'on pouvait décoller soi-même avec son vaisseau, et tout et tout. Délire, quoi ! Allez, assez radoté sur les vieilles maîtresses, tout le monde s'en fout, je le sens bien à votre regard vitreux. Puisque c'est comme ça, j'me casse... Je vérifie juste que je n'ai rien oublié de vous dire... hum... oui... çà c'est fait... ah zut, j'ai oublié les aliens. J'y pensais plus, à ceux-là. Effectivement, il faut pas croire que votre seul ennemi sera l'empire Gurozan, non, ça serait trop facile. Il vous faudra également composer avec plus d'une dizaine de races extraterrestres, dont vous pourrez aussi bien vous faire des amis que des ennemis. Le tout dépendra bien évidemment de vos talents de diplomate, comme d'hab. Alors un conseil d'ami, n'oubliez pas votre traducteur intersidéral de poche, vous risquez d'en avoir besoin. Au fait, vous avez remarqué que Gammulan à l'envers, ça fait Nalummag, et que Nalummag, c'est un joli petit village sibérien, très pittoresque, connu entre autres pour sa forêt d'arbres à feuilles ?









EDITEUR : GAMETEK
DISTRIBUTEUR: BMG
SORTIE : MAI

PC CD-ROM

SEB

Spud !





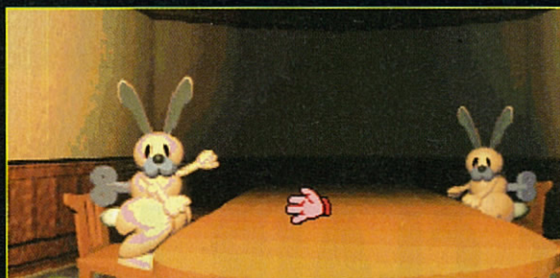


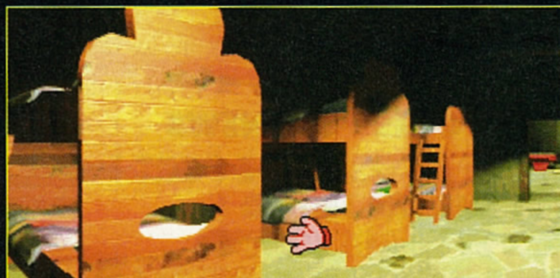


Mieux vaut aimer les enfants, les nains tout ça, pour jouer à Spud. En tout cas pour être motivé, en fait. Parce que votre but, tout de même, c'est de sauver votre super grand-père le barbu qui fabrique des jouets. Bien. Il faut vous dire que là, il s'est rudement fait enlever par le méchant de service, le Doctor Chillblane qu'il s'appelle. Du coup, ça chiale dans tous les sens, les parents craquent et collent des baffes à tout-va, ça peut plus durer : les sales mômes veulent leurs jouets. À vous d'aller récupérer tout ça, de sauver votre grand-père, de réparer la machine.
Bien.

Spud annonce fièrement des animations à 360°. Fièrement, ouais. Donc vous vous déplacez dans des couloirs à la Doom, tout ça, vous cliquez de-ci de-là, et vlà que ça défile et que ça zoome. Dans un premier temps, vous vous trimballerez dans le château de vot' grand-père, ramassant lapins mécaniques et autres gnomes en peluche, tout ça. L'interface est simplissime : la petite main qui sert de curseur vous fait signe quand vous pouvez actionner un objet ou un élément du décor, ouvrir une porte par exemple, ou se transforme en vas-y que je te ramasse quand vous pouvez, ah ah justement, ramasser un objet. Donc. Tout cela est bien mignon, les animations sont plutôt rapides, et le jeu a l'air amusant. Il me faudra la version finale entre les dents pour vérifier, pour voir si on ne se lasse pas, si les décors changent, si on a envie d'explorer plus avant, et compagnie. On verra, donc.

EDITEUR : *Alternative Software*
SORTIE PRÉVUE : *juin*











DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance



Kits Multimédia - Cartes Sons - Joysticks

Lecteur Panasonic 4xV IDE .....790 F	SIDE WINDER 3D PRO ....390 F
Lecteur MITSUMI 4xV IDE ....740 F	Thrustmaster FCS.....................650 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE +	Thrustmaster F16-FLCS.........1150 F
Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......1890 F	Thrus. Formula T2 + F1 GP...1180 F
Maxi Sound Wave 32 FX..........790 F	Thrustmaster WCS ....1090 F
Carte Maxi KORG Wave 32... 650 F	VIRTUAL PILOT PRO PC .....945 F

COMMAND & CONQUER - Opération Survie VF : 145 F

Le CDROM d'extension avec des nouvelles missions en version Française pour COMMAND & CONQUER : 145 F. Un CDROM IN-DIS-PEN-SABLE.

PC CDROM

CULTURE - EDUCATIF

ADIBOU 4/5 ans VF...............365 F
ADIBOU 6/7 ans VF...............365 F
ADI Fran/Maths du CE1 à 3ème (indiquez la classe) ....365 F/classe
ADI ANGLAIS de la 6ème à la 3ème...........................345 F / classe
ATLAS DE L'EUROPE VF .295 F
ATLAS DU MONDE VF.......245 F
BORIS VALLEJO ....289 F
CEZANNE VF ....225 F
Comment çà marche ? vf.....435 F
Dict. Hachette Multimédia.. 645 F
En compagnie des baleines ..275 F
Expédition Amazone VF........285 F
Fiche de cuisine ELLE VF...295 F
Guinness Encyclopedia........ 245 F
GALILEE VF.........................315 F
Gaug. Baudel. Tchaïkov. Vf 315 F
Guide Interactif de l'Italie...325 F
KIYEKO VF..........................249 F
La conquête de l'espace VF.325 F
La découv. du Canada VF ...285 F
Le cinéma Français de 1929 à nos jours VF.....................................345 F
Le Corps Humain VF...........285 F
Le Défi de l'Univers VF.......265 F
Le Festival de Cannes VF......325 F
Le Lièvre et la Tortue VF .....295 F
Le Livre de LULU VF..........275 F
LE LOUVRE VF ....359 F
Le MUSEE D'ORSAY VF ......325 F
Le Prince Mandarine VF......249 F
Le Secret du Château VF.....249 F
Le Trésor du SanDiégo VF ..265 F
Les Grds Musées d'Europe .295 F
La Vie des Insectes VF ....439 F
LES REQUINS VF ....275 F
Les Stars du Louvre VF........285 F
Léonard de Vinci VF ....285 F
Matisse, Aragon, Prok. VF...325 F
Michel Ange VF ....325 F
MicMac à Champignac vf....249 F
Mythes et Légendes VF........295 F
Olaf L'Ours VF.....................195 F
Oncle Archibald VF..............249 F
Paris : Hist. et monuments...325 F
Pok le Petit Peintre VF.........195 F
SURF CYNDROM VF ....295 F
Tuneland VF ....265 F
Van Gogh VF.........................325 F
Voyage en Egypte VF ....325 F
Voyage en France VF ....325 F
Voyage en Italie VF...............325 F

MUSIQUES

BOB DYLAN Highway 61 ...295 F
GUITAR HITS VF................295 F
Louis Armstrong VF..............95 F
Professional D.J. ....145 F
Professional Music Producer105 F
THE CRANBERRIES...........275 F

UTILITAIRES

CICA WINDOWS 3CD..........55 F
LINUX INFOMAGIC 5CD ...95 F
LINUX LIBRARY ....145 F
TURBO USER GROUP.......125 F
Visual Basic Companion ....95 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF...................285 F
3D ULTRA PINBALL NF....285 F
7TH GUEST NF.......................99 F
A4 NETWORKS VF.............285 F
ACES COLLECTION NF ...245 F
ACES OF THE DEEP VF ...249 F
ACES OVER EUROPE VF ...99 F
Action Soccer Vf + gamepad265 F
ACTUA SOCCER VF ....285 F
Advanced Tactical Fighter ......Tél.
ALBION ....335 F
ALIEN ODYSSEY VF..........275 F
ALIENS VF ....335 F
Alone in the Dark 1 VF ....95 F
Alone in the Dark 2 VF ....145 F
Alone in the Dark 3 VF ....235 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF..265 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF295 F
ANGEL DEVOID....................Tel.
ANVIL OF DAWN NF..........315 F
APACHE LONGBOW VF ...275 F
ARMORED FIST NF ....175 F
ASCENDENCY VF ....335 F
Astérix: Le défi de César Vf 275 F
ASSAULT RIGS NF ....295 F
ATARI 2600 Action Pack .....189 F
BATTLE BUGS VF ....99 F
BATTLE ISLE 3 VF ....345 F
Battleground Ardennes NF ..335 F
BEAT THE HOUSE NF ....245 F
BERMUDA SYNDROME....365 F
BIOFORGE VF.....................275 F
BRAINDEAD 13 VF............295 F
BUREAU 13 NF ....99 F
BURRIED IN TIME VF.......295 F
CAESAR 1 NF.........................99 F
CAESAR 2 VF.......................295 F
CANNON FODDER 2 NF.....99 F
CASINO DELUXE NF ....285 F
CHRONOMASTER NF ....295 F
CIVIL WAR VF ....325 F
CIVNET VF..........................285 F
Command : Aces of Deep vf.345 F
Command & Conquer VF....329 F
Complete Ultima 7 NF...........99 F
CONGO VF ....Tél.
CONQUEROR VF................315 F
Conquest of The New World...Tél.
CREATURE SHOCK VF......99 F
CRUSADE VF......................335 F
Crusader : No Remorse vf ...245 F
CYBERIA 2.............................Tél.
CYBERMAGE VF................335 F
D1000 NF..............................195 F
DAEDALUS Encounter VF .325 F
DARK FORCES NF ....285 F
DARK FORCES VF ....335 F
DAWN PATROL VF.............99 F
DAY OF TENTACLE VF.......95 F
DESCENT NF ....99 F
DESCENT 2..........................345 F
DESTRUCTION Derby NF .295 F
DETROIT VF..........................99 F
DEUS EX MACHINA VF ....295 F
DISCWORLD VF ....95 F
DOOM II NF ....369 F
DRAGON LORE VF...............99 F
DUKE NUKEM 3D VF ....285 F
DUNGEON KEEPER VF ......Tél.
DUNGEON MASTER 2 VF.335 F
EARTH SIEGE 2 NF............295 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF .285 F
ECSTATICA NF......................95 F
EF 2000 (TFX 2) VF ....295 F
EXTREME PINBALL VF ...265 F
F1 GRAND PRIX VF ....159 F
F1 GRAND PRIX 2................Tél.
FADE TO BLACK VF..........245 F
FANTASY GENERAL ....Tél.
FAST ATTACK VF..............275 F
FATAL RACING NF ....285 F
FIFA + PGA + F1 Grd Prix..285 F
FIFA SOCCER 96 VF..........335 F
FLIGHT UNLIMITED VF ..275 F
FOOTBALL 1996 NF...........285 F
FOOTBALL LIMITED VF .285 F
FORT BOYARD VF ....275 F
FRANKENSTEIN VF ....365 F
FULL THROTTLE VF ....365 F
FX FIGHTER NF ....279 F
GABRIEL KNIGHT VF ....99 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF ...365 F
GOBLINS 1 + 2 VF ....99 F
GOBLINS 3 VF ....99 F
Great NAVAL BATTLE 4 ....325 F
Grand Prix Manager VF......335 F
GUILTY VF..........................195 F
HELL VF.................................99 F
Heroes of Might & Magic vf 325 F
HEXEN (Heretic 2) NF........275 F
HI - OCTANE VF ....245 F
ICE & FIRE...........................Tél.
In The First DEGREE VF....365 F
INCA VF ....99 F
INCA 2 VF ....129 F
INCA COLLECTION VF....195 F
INDY 4 VF ....99 F
INDY CAR RACING NF .....125 F
INDY CAR RACING 2 NF..245 F
INFERNO VF.......................195 F
International tennis open vf.295 F
ISHAR TRILOGY NF..........285 F
JAGGED ALLIANCE VF ...250 F
JEWELS of ORACLE VF ...295 F
KING QUEST 6 NF ....99 F
KING QUEST 7 VF ....275 F
King Quest Anthology NF....249 F
KINGDOM of MAGIC VF .....Tél.
KYRANDIA 2 VF ....99 F
KYRANDIA 3 VF ....99 F
LANDS OF LORE VF............99 F
LARRY Collection NF.........249 F
LAST DYNASTY VF ....275 F
LEISURE LARRY 6 VF......235 F
L'ENTRAINEUR VF..............Tél.
LEMMINGS 3D NF...............295 F
Le Secret du Templier VF ....295 F
Les Guignols de l'Info VF ....349 F
Little Big Adventure VF.......335 F
LODE RUNNER VF............235 F
LODE Runner Network vf...345 F
LOOM VF..................................95 F
LORDS of Midnight 3 VF....295 F
LOST EDEN VF ....245 F
LOST IN TIME 1&2 VF ....99 F
MAD DOG MACCREE ....145 F
MAGIC CARPET 2 VF.......245 F
MANIC KARTS VF.............185 F
MARCO POLO VF ....255 F
MARINE FIGHTERS VF....185 F
MECHWARRIOR 2 VF.......345 F
Mechwarrior 2 Exp Pack .....190 F
MEGARACE VF ....95 F
MEGARACE 2.........................Tél.
Micromachines 2 VF + Kit...265 F
Micromachines 2 Spec. Ed...225 F
MISSION CRITICAL NF....295 F
MONKEY ISLAND VF.........95 F
MONKEY ISLAND 2 VF......95 F
MONOPOLY VF..................275 F
MORTAL COIL NF ....265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF...275 F
MYST VF..............................365 F
NASCAR RACING NF ....295 F
NASCAR Track Pack NF.....175 F
NBA LIVE 96 NF.................335 F
NEED FOR SPEED NF.........325 F
NHL HOCKEY VF.................99 F
NHL HOCKEY 96 VF.........345 F
NOCTROPOLIS VF...............99 F
Opération Survie vf (C&C) .145 F
OSCAR NF ....95 F
OUTPOST VF......................235 F
OVERLORD VF ....99 F
PANZER GENERAL 2 NF ..325 F
PGA TOUR GOLF 96 NF....375 F
PHANTASMAGORIA VF ...395 F
PITFALL ....325 F
PLAYER MANAGER 2 VF.275 F
POLICE QUEST 4 VF ....235 F
POLICE Quest SWAT VF....335 F
PRIMAL RAGE NF ....145 F
PRISONER OF ICE VF.......295 F
Pro Pinball : The Web NF....265 F
PSYCHO PINBALL NF.......279 F
QUARANTINE NF.................99 F
QUEST FOR GLORY 4 NF.235 F
RAVEN PROJECT VF........295 F
RAYMAN VF ....265 F
REBEL ASSAULT VF.........145 F
REBEL ASSAULT 2 VF......335 F
RED GHOST VF..................345 F
Riddle Of Master Lu VF ......295 F
ROAD WARRIOR NF..........285 F
SAM & MAX VF ....145 F
SCREAMER VF ....245 F
SEA LEGENDS VF ....275 F
Shangaï : Grds moments vf .355 F
SHANNARA NF..................295 F
SHIVERS VF........................325 F
ShockWave ASSAULT VF ...345 F
SILENT STEEL VF.............295 F
Silent Thunder Win 95 NF...295 F
SIM CITY VF.........................99 F
SIM City 2000 collection VF345 F
SIM TOWER VF ....315 F
SIMON le Sorcier II VF ......295 F
SLIPSTREAM 5000 NF......259 F
SPACE HULK NF...................99 F
SPACE QUEST 4 NF.............99 F
SPACE QUEST 6 VF...........245 F
SPACE QUEST Collection....249 F
Star Trek : 25 th Annivers. vf99 F
Star Trek Next Gen. VF.......345 F
STEEL PANTHER VF ....315 F
STONEKEEP VF..................365 F
S.T.O.R.M. ....Tél.
STRIKE COMMANDER NF 99 F
SUKHOÏ - SU 27 VF ....Tél.
SUPER KARTS NF ....145 F
SYSTEM SHOCK VF ....99 F
TEK WAR VF ....295 F
TeleportaSchtroumpfs VF....275 F
TERMINAL VELOCITY ....265 F
Terminator Futurshock NF..315 F
TERRA NOVA ....Tél.
T.F.X. NF..............................125 F
THE D VF.............................295 F
THE DARK EYE VF...........325 F
THE DIG VF ....345 F
The ev. more incr. Mach. vf ...99 F
THEME PARK VF ....275 F
Theme Park + Trp. Tycoon ..325 F
THIS MEANS WAR NF.......335 F
THUNDERHAWK 2 NF ......285 F
THUNDERSCAPE VF ....325 F
TIE FIGHTER Collector NF345 F
TILT VF ....245 F
TOP GUN NF ....325 F
TORIN'S PASSAGE VF .....295 F
Transport Tycoon Deluxe vf.295 F
TRIVIAL PURSUIT VF.......275 F
ULTIMATE DOOM NF ....245 F
Under Killing Moon VF ....195 F
URBAN RUNNER VF ....Tél.
US Navy Fighter Gold VF... 395 F
Virtua Chess Win 95 VF.......295 F
VIRTUAL KARTS VF ....275 F
VIRTUAL POOL NF............295 F
VIRTUAL SNOOKER NF......Tél.
VODOOLUNGE NF............245 F
VOYEUR NF........................295 F
WARCRAFT NF ....295 F
WARCRAFT 2 VF ....335 F
WARHAMMER NF..............345 F
Werewolf vs Commanche vf 345 F
WETLANDS VF ....275 F
Who Shot JOHNNY ROCK...95 F
Wing Commander IV VF.....395 F
Wing Com. Armada NF ....99 F
WIPE OUT NF.....................295 F
WITCHAVEN NF.................245 F
WOODRUFF VF ....235 F
WORMS VF ....235 F
WRESTLMANIA ....Tél.
X-WING Collector NF..........315 F
Z VF...Tél.
ZONE RAIDERS NF............255 F
ZOOP NF..............................225 F

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

101 Sex Positions Part 2 ....185 F
BEST OF VIVID ....220 F
BLIND SPOT.........................112 F
BROTHER AND SISTER....259 F
BUSTING OUT.....................190 F
California Day Dreamer.......145 F
DIGITAL SEDUCTION........125 F
DIRTY LAUNDRY..............195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED ....95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
IMMORTAL DESIRES........112 F
INTIMATE JOURNEY........112 F
MAIN STREET U.S.A............95 F
MARRIED WOMAN ....95 F
Mystique of Orient 2vol .112 F/vol
NEW LOVERS......................148 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION....................149 F
PARLOR GAMES ....112 F
PUT IN GERE.......................225 F
SECRETS ....175 F
SEX ....112 F
SEXUAL OBSESSION.........149 F
SINFULLY YOURS.............149 F
SIZZLE ....149 F
STEAMY WINDOWS..........148 F
SURFER GIRL ....95 F
THE COVEN........................148 F
THE FACE...........................149 F
THE SWAP TWO ....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS...................................195 F
WEEKEND AT ERNIES........95 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE 2 ....195 F
American Girls (2vol).....175 F/vol
ANIMATED LUST ....85 F
ASIAN PALATE ....175 F
BEAUTIES BODACIOUS ...165 F
BLONDE BOMBSHELLS...175 F
BODACIOUS BEAUTIES...270 F
BRABUSTERS......................165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY ....95 F
CYBER WHORES................125 F
DAMSEL IN DISTRESS......125 F
LA TRAVIATA ....85 F
Les Filles d'Aldo Bergman...195 F
Les Filles de Mike Ancher....195 F
LUSCIOUS LESBIANS ....145 F
NIPPON OBSESSIONS VF.225 F
ONLY 20 ....85 F
ORAL ECSTASY.................169 F
ORIENTAL NIGHT ....85 F
PUSSY MANIA....................165 F
RUBBER PHANTASIES......245 F
SAKURA (2 Vol) ....85 F/vol
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts............149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL..........................65 F
CROWBERRY.........................65 F
HENPECKING ....55 F
MEN'S CLUB..........................65 F
PEARL MOVIE ....65 F
PRETTY BABY ....59 F
TABOO ....65 F

JEUX INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf .225 F
BETTY PAGE (BD en VF)...295 F
CLUB CYBERLESQUE ....285 F
DEBORAH MANGA VF......295 F
DIVA X ....285 F
DREAM MACHINE.............275 F
Interactive Draguixa VF .....285 F
L'Interview de Pauline VF ...295 F
LA VILLA VF......................295 F
LE JEU DE L'OIE VF.........245 F
LOVE PYRAMID VF..........245 F
NIGHT WATCH II ....225 F
PARIS CD-GUIDE VF ....215 F
Passeport X pour Budapest..245 F
PLEASURE-CD VF.............195 F
SAM BOTTE VF..................245 F
SEX CASTEL.......................245 F
SEX MOTEL VF..................175 F
SEXY ZAPPING ....195 F
SEYMORE BUTTS ....245 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)345 F
SPACE SIRENS 2 NF...........285 F
STRIP POKER PRO VF......289 F
Tt sur le plaisir des femmes .295 F
VIRTUAL ESCORT VF.......345 F
VIRTUAL SEX SHOT ....285 F
VIRTUAL VALERIE 2........295 F
VIRTUAL VIXENS ....195 F
Zara Whites Double Xper.. ..285 F

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

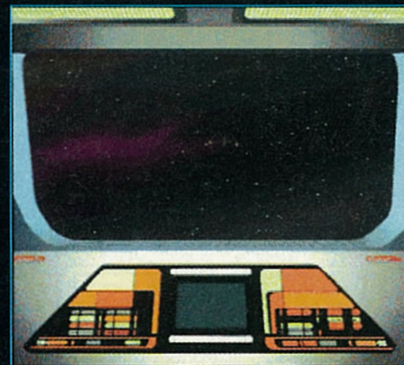
Port	
Total	

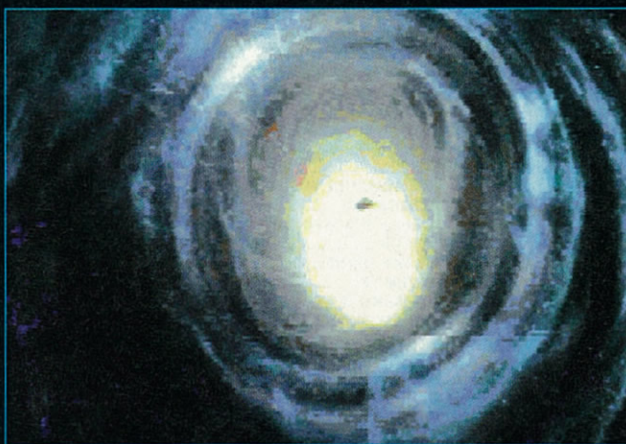
Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

PC CD-ROM

IANSOLO

Deep space 9
Hardbinger

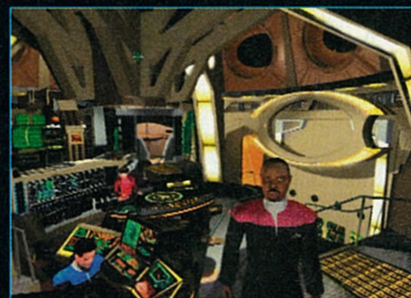






EDITEUR : *Viacom New Media*
DISTRIBUTEUR : *CIC*
SORTIE PRÉVUE : *Mai*

Quel malheur depuis la disparition de la Cinq ! Plus de Jean-Claude Bourret et surtout plus de "Star-Trek". Bon, je sais, les heureux possesseurs du Câble doivent pouvoir mater la nouvelle série, The Next Generation. Mais pour le commun des mortels dont je fais partie, c'est ceinture. Pendant ce temps-là, de l'autre côté de l'Atlantique, on n'en finit plus de sortir des suites à la série de S-F la plus kitsch de l'univers. Après TNG, c'est Deep Space Nine qui passionne les trekkies. Eh bien, Viacom a pensé à nous en créant un jeu tiré du feuilleton de la Paramount. Ils n'y sont pas allés de main morte. La base spatiale DS9 a même entièrement été modélisée en 3D pour la circonstance. Dans ce jeu d'aventure mâtiné de séquences d'arcade, vous pourrez arpenter les couloirs de la base en vue subjective et résoudre toute une floppée d'énigmes et puzzles.



C'est que le joueur est dans la peau d'un délégué Tirrion envoyé par la Fédération dans le quadrant Gamma. Stratégie, diplomatie : il faudra faire preuve du meilleur pour progresser. Et quand des gros méchants tenteront de faire péter une planète amie, vous prendrez les commandes d'un vaisseau futuriste pour montrer de quel bois les lecteurs de Joy savent se chauffer. Muuuf ! Attention ! Faut pas nous chercher ! Dans Deep Space Nine, c'est une nouvelle équipe flambant neuve qui vous attend. Au côté du commandant Benjamin Sisko, il y a de drôles de clients comme un Alien "shape-shifter" qui peut se morpher à volonté, ou bien le lieutenant Jadzia Dax (non, c'est pas la sœur de Mic), une Trill dont l'enveloppe corporelle humanoïde abrite une forme de vie symbiotique. Bizarre donc, mais à suivre.





PC CD-ROM

MONSIEUR POMME DE TERRE

Albion







EDITEUR : ***Blue Byte***
DISTRIBUTEUR : ***Ubi Soft***
SORTIE PRÉVUE : ***Avril***

Zelda ou Ultima ? L'amateur de jeux de rôles est un amateur frustré. Il n'a le choix qu'entre deux softs ou leurs nombreux clones dégénérés. Car il est vrai que le public de fans du JDR est marginal par rapport à celui des simulations sportives, qu'écrire un Ultima prend plus de temps qu'écrire un shoot them up, que la tâche est ingrate, bref, que c'est une vraie galère.
Candidat suivant !

Nouveau candidat au casse-pipe, voici Albion, qui s'inspire à la fois d'Ultima et de Zelda. Pas con, tout le monde sera content. L'univers sera à cheval entre l'heroic-fantasy et la science-fiction. Vous y jouerez l'équipage du Toronto, un colossal vaisseau spatial, et aurez pour mission de reconnaître le terrain en vue d'une future exploitation des ressources de la planète Nugget. Tout ça n'est pas sans rappeler l'excellente saga des Final Fantasy (sur Super Nintendo). L'interface alternera des vues du dessus (à la Ultima VIII) et des séquences 3D (comparables à celles d'Ultima Underworld), quand il s'agira d'explorer des donjons. La magie semble particulièrement développée, avec quatre types de sorcellerie et au total une cinquantaine de sorts.

Rien de révolutionnaire à l'horizon donc, mais un soft classique, qu'on nous promet être d'une très grande durée de vie, avec son lot de monstres à tuer, d'énigmes à résoudre, de palabres, de sorts à lancer, de serrures à crocheter, d'expériences à gagner, etc. Un jeu de rôles, quoi !





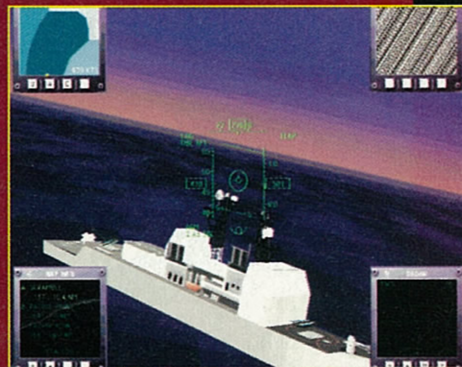
PC CD-ROM

Fishbone

Advanced Tactical Fighters

Y sont sympa chez Origin. Même qu'un jour, y z'ont sorti US Navy Fighter. Et comme apparemment ils se sont dit que c'était une super de bonne idée, ils se sont redit comme ça : "Eh, Roger! qu'est-ce tu dirais de faire une suite à US Navy Fighter ? hein, kes t'en penses ?". Et là, Roger il a dit : "J'en pense que du bien, et que même qu'on va l'appeler Advanced Tactical Fighters".

Et donc, vous aurez dans ATF la possibilité de piloter une quinzaine d'appareils différents, dont pas mal de nouveaux avions comme le Rafale C ou bien le fameux B2 furtif. En ce qui concerne les armes, vous pourrez faire vos emplettes parmi les 54 bombes et missiles différents. Sachez également qu'une option "quatre joueurs" utilisant le mode "IPX" sera disponible, histoire de s'éclater en groupe.
À noter que les combats aériens ont, semble-t-il, gagné en réalisme. Enfin, sachez aussi que des options d'affichage devraient permettre aux possesseurs de machines lentes de bénéficier d'un produit utilisable.



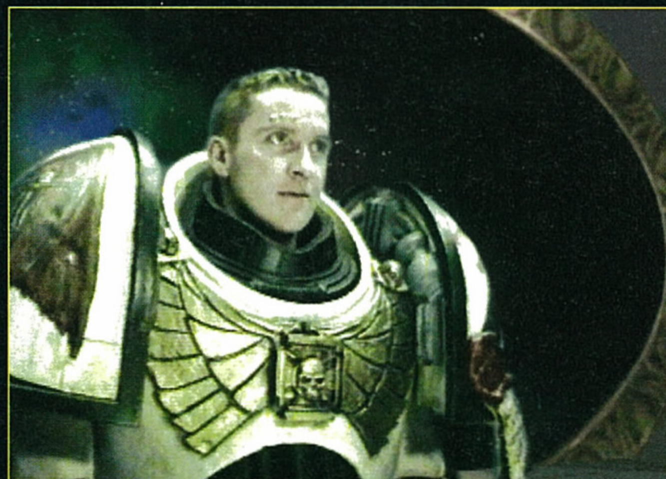
EDITEUR : Electronic Arts
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts
SORTIE PRÉVUE : Mai

PC CD-ROM



IANSOLO

Warhammer
Dark crusaders







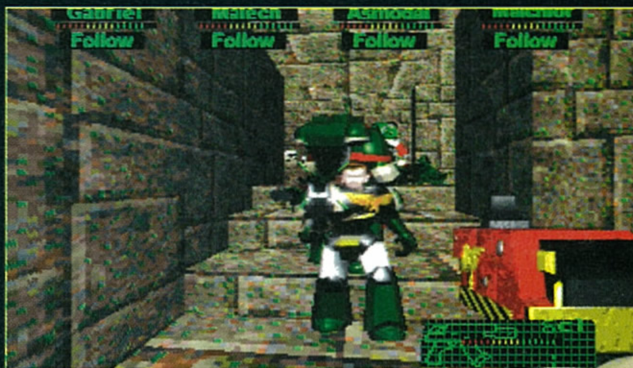


EDITEUR :
Mindscape
DISTRIBUTEUR :
Ubi Soft
PRÉVUE :
Avril 1996

Après avoir transposé le célèbre wargame fantastique de Games Workshop, Warhammer, Mindscape nous pond maintenant l'adaptation de Warhammer 40 000. Pour les ahuris, ceux qui seraient restés enfermés dans une caisse hermétiquement scellée pendant plusieurs éons, rappelons quand même de quoi il s'agit. L'univers de Warhammer 40 000 descend en droite ligne du monde d'Alien avec de nombreux emprunts à l'heroic-fantasy. La race humaine s'est joyeusement égayée dans les tréfonds de la galaxie. Joe Miller, excavateur en chef adjoint de la colonie minière d'Aldebam VII, s'apprêtait tranquillement à descendre dans le puits n° 4, lorsqu'un groupe de Genestealers mal rasés toqua à la porte. Très portés sur les mauvaises blagues, les Aliens farceurs lui arrachèrent un à un tous les membres avant de lui manger la tête. Autant dire que ça sentait très mauvais. Ça fouettait même grave ! Comme elle est dure, pour le genre humain, cette année 40 000 ! Les hommes découvrent tout à coup qu'ils ne sont pas seuls dans l'univers. Pire, leurs nouveaux voisins ne sont pas vraiment ce qu'on peut appeler des gens bien élevés.

À côté des Genestealers, il y a les orcs du futur, des bestioles vertes tellement cons que c'en est une force. Disposant d'une technologie ridicule (machines marchant au charbon, grosses bestioles domestiquées...), on se demande encore comment ils peuvent voyager dans l'espace profond. Très respectueux des proverbes, ils n'hésitent pas à peindre leurs véhicules en rouge, car comme disait l'ancien : "Red goes faster". Le fait est que ça fonctionne ! Très résistants, ils se font souder à l'intérieur de leur tank pour rester à leur poste en toutes circonstances. Ça ne fait pas l'ombre d'un doute, les orcs du futur sont complètement fadas. Mais ce n'est pas tout. Le monde de Warhammer 40 000 met aussi en scène les Eldars (des elfes qui maîtrisent les champs de force) ou bien les nains qui passent leur temps à creuser, ou enfin le Chaos, une force venue d'une autre dimension qui infecte les autres races. En 40 000, l'espace est décidément très peuplé. Face à ces lascars, les humains opposent les Space Marines, des gros bills qui suent sang et eau à l'intérieur de leur monstrueux exosquelette. Et c'est justement ce qui vous attend, car vous êtes le commandant du Dark Angel Chapter, une escouade de choc.

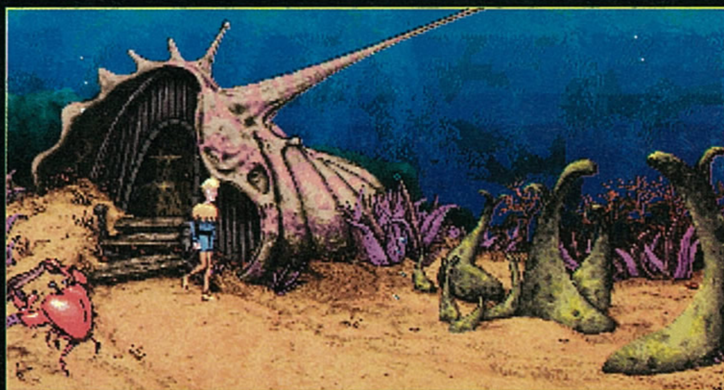
Votre barge spatiale de débarquement vient de se matérialiser dans le système Satis Prime. En orbite autour de la quatrième planète, votre mission sera de découvrir pourquoi la base Impériale ne répond plus. Voilà pour le background. À l'arrivée, "Warhammer 40 000: Dark Crusaders" s'avère être une sorte de Space Hulk. Vous arpentez des secteurs infestés d'ennemis. L'affichage se fait en vue subjective. Pour vous seconder dans votre mission de purification, quatre Marines, auxquels vous pouvez donner des ordres : explorer, garder, escorter... Les décors sont en 3D mappée, on dispose d'un mode S-VGA, et Mindscape annonce le support de toute une série de casques de réalité virtuelle. Sachez enfin que le jeu comporte plus de quarante minutes de vidéo plein écran. Ces séquences, au look tout droit sorti du film Dune, paraissent de qualité inégale. Sans trop dévoiler de choses avant le test final, il semblerait que Dark Crusaders nécessite aussi une configuration vraiment très puissante pour tourner correctement. En attendant, Gloire à l'Empereur !



PC ET MAC CD-ROM

KANTY

Fable











Souvenez-vous de vos 5 ans, des peurs qui hantaient votre imaginaire, de ces affreux monstres surgis tout droit de votre inconscient. Vous les croyez loin, ces 5 ans ? Mais non ! Malgré vos nombreuses années de réalité aride pervertissante, survit encore en vous un adolescent au cœur pur et tendre, prêt à braver tous les dangers pour défendre quelque noble cause.

Avec Fable, la jeune équipe de Simbiosis vous permettra de renouer avec vos vieilles peurs dans une quête directement issue d'un univers onirique à la Tolkien, alliant fantastique-médiéval et graphisme époustouflant. Dans cet univers, le monde chaotique est divisé en quatre continents figés dans un immobilisme obscur. Chacun d'entre eux symbolise un des éléments de la création : Terre, Vent, Eau, Feu et se trouve sous le joug d'horribles créatures qui ont réduit l'humanité à l'état d'esclavage.

Percevez-vous cette souffrance originelle qui suinte du CD-Rom ? À vous de faire renaître ce monde, en tuant les Bêtes à l'aide des pouvoirs de quatre joyaux magiques. Un vieil homme fourbe vous donnera peut-être les clés des pierres... Le scénario, apparemment simple, cache bien son jeu : le trouble est omniprésent, et vos choix vous confrontent aux pires questions métaphysiques et doutes existentiels. Qui détient la vérité ? À qui faire confiance ? Suis-je manipulé ?

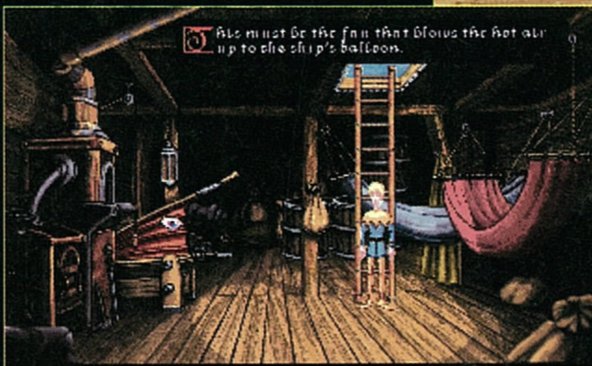




Le jeu d'aventure retrouve ici ses lettres de noblesse : pas de 3D, pas de vidéo, seulement de somptueux tableaux en S-VGA. Fable est à l'origine un univers graphique conçu par une équipe française. Alexander Jacobs, un Américain séduit par la French Touch, est ensuite venu construire un scénario complètement original autour de cet univers, et diriger le développement. Attendu simultanément en cinq langues pour fin avril-début mai, Fable semble extrêmement prometteur. Si le scénario est à la hauteur de ce qu'il suggère, Fable devrait s'imposer comme une nouvelle référence du jeu d'aventure.







EDITEUR : Telstar
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
STANDARDS : PC et MAC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Mai

MAC PC-CD ROM

MONSIEUR POMME DE TERRE

L'affaire Morlov



EDITEUR : *Titus*
DISTRIBUTEUR : *Titus*
SORTIE PRÉVUE : *Avril*

L'affaire Morlov sera une aventure palpitante, tout en ambiances, en rebondissements et en suspense, qui se déroulera dans le milieu agricole, à Chamou. Vous y incarnerez Paul, un journaliste de "Libération", qui doit se disculper des accusations de meurtre qui planent sur lui, tout en cherchant à retrouver Virginie, sa fiancée mystérieusement disparue... Qui est René ? Cucu, l'idiot du village, possède-t-il des informations cruciales pour sauver Virgine ? Qu'a-t-il voulu vous faire comprendre en vous confiant, visiblement sous le coup d'une très forte émotion, que "MEUUHH la vache ! MEUUUH !" ? Pourquoi le Glaude s'acharne-t-il à traire Florette sa vache morte ? La mystérieuse disparition de Virginie votre fiancée peut-elle être associée à ce petit mot écrit de sa main sur lequel il est marqué : "Je pars avec René" ? Qui est Paul ? Bon, faut que j'arrête de raconter n'importe quoi, sinon j'vais me faire virer...Reprenons.

Une véritable aventure interactive !

En réalité, vous jouerez Paul, un journaliste de "Libération" qui devra se disculper des accusations de meurtre qui planent sur lui tout en recherchant Virginie, sa fiancée mystérieusement disparue. Un véritable jeu contre la montre naîtra alors entre vous, Paul, la police et la montre. Il y aura de nombreux objets à attraper (une petite chaise, plusieurs cendriers, un tric-trac, un post-it avec marqué dessus "Je pars avec René", une autre chaise mais plus grande que la première, une clef, etc.), des lieux à visiter (dont certains seront même les pièces d'un appartement !), et surtout une vache en images de synthèse. L'affaire Morlov se présente donc comme une aventure exceptionnelle, dans laquelle vous pourrez sauvegarder jusqu'à huit parties !! Si si... et même attraper des objets (mince, ça j'l'avais déjà dit)... et visiter une vache. Bon, faut voir le résultat final, mais je le sens pas trop, ce truc. Ce coup-ci, chuis viré.







PC

IANSOLO

Super Stardust



Super Stardust sera un astéroïde. Je ne vois vraiment pas ce qu'il y a de super là-dedans. Ah mais si ! Où avais-je la tête ?... Ce sera en S-VGA ! Ben c'est super... Alors pour super gagner, il faudra super tirer sur des tas de super astéroïdes, ce qui les rendra super plus petits, mais super quand même. Il y aura aussi des super bonus à attraper, qui vous donneront de nouvelles armes très super. Ben c'est super. Concepteur de jeux est un super métier. Pas fatigant en plus ; le gros du travail consiste à manger léger, faire la sieste et jouer aux boules avec les copains. Le reste n'est qu'une formalité : une fois par mois, vous appelez le bureau pour dire : "Ça y est, j'ai trouvé une idée de jeu super originale, d'ailleurs ça s'appellera Destroyer... Attendez, non... Super Destroyer ! Enfin, le titre on s'en fout, l'idée c'est que ce sera un Pac Man. Voilà... bon ben, j'vous laisse vous débrouiller pour le reste, parce qu'il faut que j'aille jouer aux boules." Et là tout le monde trouve ça super, et on vous envoie un super gros chèque. Bon. On espère quand même que Super Stardust sera un super jeu et que .... !!! (inscrivez ici l'insulte de votre choix).



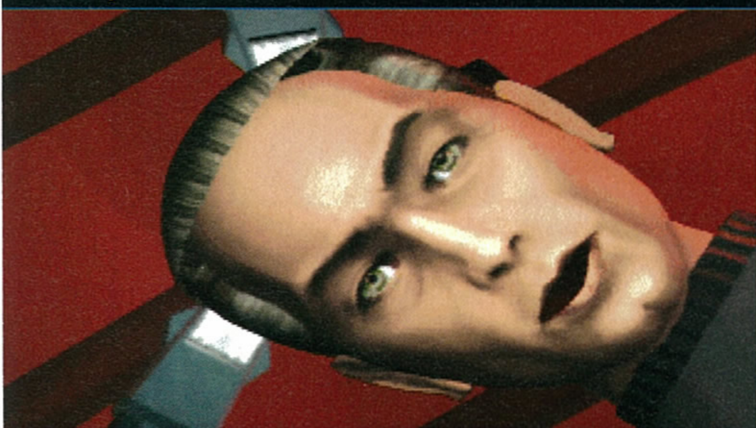
ÉDITEUR : Gametek
DISTRIBUTEUR : BMG
SORTIE PRÉVUE : Avril

PC CD-ROM

FISHBONE

Cyberia 2













EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
SORTIE PREVUE : MAI

Vous vous souvenez tous de vos fantastiques parties de scrabble familial, où tante Josette faisait des crêpes pendant que Rex, le fidèle labrador, avait une nette tendance à vous lécher l'orteil droit. Bon bah Cyberia 2, ça n'a rien à voir. C'est ainsi que vous allez devoir diriger un petit curseur sur de petites cibles, le tout grâce à votre petite souris que vous aurez préalablement pris soin de nettoyer de toutes les saletés incrustées sur la boule. L'interactivité très poussée de ce jeu vous permettra de visiter tout un tas de décors précalculés, dont les premiers seront ceux de la base militaire où vous, Conrad, aviez été "stocké" il y a plus de trois années de cela. Ah oui, parce que j'ai oublié de vous dire, mais Cyberia 2 possède aussi un scénario, en plus des séquences d'activation effrénée du bouton gauche de la souris. Bon en gros, après avoir sauvé le monde dans Cyberia, vous avez été recueilli puis mis en hibernation dans une base militaire hautement protégée. Jusqu'au jour où, grâce à l'intervention musclée d'une agréable demoiselle, vous avez enfin pu retrouver votre liberté en vous sauvant de cette maudite base. C'est justement à ce moment que commence la partie, car vous devrez éliminer tous les soldats ennemis qui se présenteront entre vous et la sortie. Toute l'animation est en 3d précalculée, ce qui signifie que vous n'aurez aucune liberté propre de déplacement autonome et individuellemment indépendant. Attendez-vous donc à une bonne séance de "tais-toi et tire", si vous n'avez pas compris...
N'empêche, c'était quand même bien les parties de scrabble, et puis en plus cela faisait moins mal à l'index...





PC CD-ROM

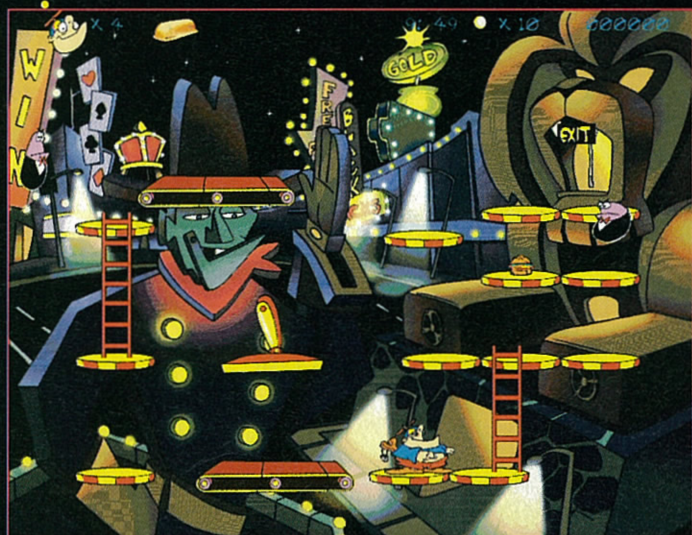
COOLI

Arcade America

EDITEUR : *7Th Level*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft*
SORTIE : *avril/mai*

Après Battle Beast qui nous en disait long sur l'humour décapant des développeurs de 7Th Level, voici Arcade America. Le soft possède la même recette de base, à savoir de superbes dessins et une ambiance délirante. Ce jeu d'action vous place dans la peau de Joey, un adolescent grognon qui vient d'être l'objet d'une désagréable mésaventure (pléonasme). Ses monstres domestiques ont essayé de le réveiller à plusieurs reprises sans succès, et n'ont pas trouvé de meilleur moyen d'y parvenir que de dynamiter la baraque tout entière (normal, c'est des monstres !). Manque de bol, avec le souffle de l'explosion, ceux-ci ont été projetés dans tous les États d'Amérique. Aucun doute, Joey ne sera pas à temps pour le concert à Woodstock, et il doit absolument les retrouver au plus vite. Vous devrez ainsi parcourir les différents États pour récupérer tous les monstres. Le jeu compte dix niveaux différents, chacun correspondant à un lieu géographique précis. Vous commencerez ainsi à Alcatraz en passant par Alamo et New York pour aller jusqu'à Las Vegas. Si Arcade America s'annonce imprégné d'une ambiance hallucinante de délire, c'est pourtant au niveau de la réalisation qu'on est en droit de s'attendre à de bonnes choses.





Les écrans sont très bien animés, et l'ensemble est pour le moment très divertissant. Le jeu reprend également les habituels artifices que sont les niveaux cachés, passages secrets et objets spéciaux. Vous participerez également à une course contre la montre où vous devrez récupérer un maximum de points. En résumé, l'ensemble formé par le cocktail "ambiance délire" et la "réalisation" (plus de 13 000 images d'animation auraient été nécessaires) s'annonce assez séduisant. Surtout qu'en fait vous pourrez participer à trois styles de jeux : plate-forme, course et shoot em up. Notez que le jeu devrait être disponible en avril prochain sous PC CD-Rom, et qu'il sera compatible avec Windows 95. Une version Mac devrait sortir au même moment. Si les données initiales s'avèrent être accrocheuses, reste à savoir ce que vaudra le jeu sur le long terme.



PC CD-ROM

COOLI



Speed Rage

Speed Rage est un jeu de course en 3D mappée orienté réseau. Vous pourrez ainsi piloter des Speed Boat, des Desert Buggy contre d'autres adversaires humains (jusqu'à 16) . Pour l'instant, le tout s'annonce assez classique. Vous retrouverez dix circuits avec le lot quotidien d'obstacles. De nombreux bonus disséminés çà et là sur les parcours vous permettront de ramasser d'autres armes, des turbos, etc. Bref, si le concept n'est pas vraiment la force de Speed Rage, la réalisation s'annonce assez bien faite. Reste à voir si l'ambiance, mais surtout le mode "multi-player", se révéleront suffisamment géniaux pour que l'ensemble puisse rivaliser avec une pointure telle que Hi-Octane. Réponse en mai, au moment de la sortie du soft.

EDITEUR : *TELSTAR*
DISTRIBUTEUR : *UBI SOFT*
SORTIE : *Mai*





PC CD-ROM

Fishbone

Normality







EDITEUR : *Gremlins*
DISTRIBUTEUR : *Funsoft*
DISPONIBILITÉ : *Mai 96*

Attention les amis, il semblerait que nous ayons ici un soft qui risque de faire parler de lui plus qu'on aurait pu le supposer au départ ! Normality, c'est son nom, est en effet un jeu d'aventure dans lequel vous allez diriger un chouette de p'tit gars, afin de l'aider dans sa quête pour vivre dans une société où le bonheur n'est pas prohibé. Car pour le moment, on ne peut pas dire que cela soit vraiment l'éclate tous les jours. Tenez, pour vous dire à quel point ça craint des bulots, notre héros vient tout juste de sortir de tôle, tout simplement parce que quelqu'un l'a dénoncé comme étant heureux. Et comme cela déplait fortement au pouvoir en place qui aurait plutôt tendance à préférer les costumes bleu anthracite au jaune fluo, la vie du citoyen moyen se doit donc d'être triste et monotone. Afin que personne n'oublie ces bons préceptes, un bourrage de crâne est mené grâce à un programme télé dont la vision est obligatoire...

Oui mais vous, vous en avez marre de cette vie pourrie. C'est pourquoi votre coeur flétri se gorge d'espoir le jour où vous apprenez que d'autres personnes aspirent au même idéal, à savoir vivre une existence dédiée à la musique, au plaisir, et aux pizzas à la merguez. C'est ainsi qu'à peine de retour chez vous, vous chercherez par tous les moyens à rentrer en contact avec ces gens, dont le cerveau à su résister au pessimisme ambiant. Contrairement aux jeux d'aventure classique, Normality est entièrement réalisé en 3D. Cela signifie que vous pourrez vous ballader dans votre appartement comme bon vous semblera, de la même facon que dans un Doom like classique. Mais ici ne vous attendez point à de l'action, car vos principales préccupations seront de l'ordre de la recherche d'objets et de la résolution des énigmes proposées. Ce qui frappe vraiment, c'est la qualité du graphisme (le SVGA est utilisé de bien belle manière) ainsi que le souci du détail qui a été apporté aux décors. Par exemple, après avoir fait un petit tour dans la cuisine, vous pourrez ouvrir le frigo et découvrir à l'intérieur des restes de nourritures datant de votre arrestation. De même, si vous vous servez une tasse de café bien chaud, vous pourrez voir la fumée monter de cette dernière...

De temps à autre, des séquences purement cinématiques viendront illustrer vos actions, lorsque vous allumerez la télé ou récupérerez un objet dans la baignoire par exemple. Le réalisme de l'animation du héros est vraiment impressionnant, car les gestes des membres sont très "humains". Tout le jeu est contrôlé par l'intermédiaire d'un curseur, qui grâce à une ergonomie intelligente, vous permettra d'effectuer les commandes de base (prendre, actionner, ouvrir, mange, voir) en même temps que les déplacements. Seule la souris sera donc utilisée, ce qui devrait révéler un indéniable confort d'utilisation. Bon, on va s'en tenir là pour aujourd'hui, mais vous aurez compris qu'on attend déjà le test avec impatience, histoire d'avoir une bonne excuse pour y jouer...







JESSICO



CD ROM

A10 SILENT THUNDER NF	325
ALIEN TRILOGY	330
ABUSE	335
ACTUA SOCCER VF	275
AH64D LONGBOW	390
ALBION VF	355
ALONE TRILOGY VF	350
ANGEL DEVOID	275
ANVIL OF DOWN NF	315
ARC OF DOOM	250
ARENA 2 /DAGGERFALL	NC
ASSAULT RIGGS NF	305
BATTLE GROUND ARDENNES	370
BATTLE ISLE 2 VF	300
BERMUDA SYNDROME NF	355
BIOFORGE PLUS VF	360
BLACK THORNE	315
BURRIED IN TIME VF	285
CAEZAR 2 VF	305
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	230
CHRONICLES OF THE SWORD	330
CHRONOMASTER NF	265
CIVILISATION 2	NC
CIVILISATION NETWORK	315
COMMAND & CONQUER DATA	130
CONGO	335
CONQUEROR AD 1086 VF	320
CYBERIA 2 NF	365
CYBERMAGE/DARK AWAKENING VF	360
D +CD MUSIQUE GORE	335
D1000	190
DARK FORCES VF	326
DESCENT 2	380
DEUS EX MACHINA VF	305
DUKE NUKEM 3D VF	290
DUNGEON KEEPER	360
DUST	305
EARTHSIEGE 2 /SKYFORCE	315
EMPIRE 2	355
ENIGME DE MAITRE LU VF	315
ESCALATION NF	280
F1 GRAND PRIX 2 VF	375
F1 GRAND PRIX MANAGER	350
FADE TO BLACK VF	360
FATAL RACINF NF	255
FIFA 96	350
FOOT LIMITED VF	305
FOOTBALL PRO 96	275
GABRIEL KNIGHT 2 VF	370
GENDER WARS	315
HEART OF DARKNESS VF	340
INDY CAR 2 NF	240
IRON ASSAULT	235
JET FIGHTER 3	355
JUDGE DREDD NF	335
KINGDOM OF MAGIC	340
KIYEKO AND LOST NIGHT VF	260
KLICK & PLAY VF	358
LORDS OF MIDNIGHT VF	150
MAIS OU SE CACHE CARMEN	320
MEGARACE 2	NC
NBA LIVE 96 NF	355
NHL HOCKEY 96 NF	355
PANZER GENERAL 2	355
PINBALL. MANIA WIN	320
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	230
PSYCHIC DETECTIVE	355
RAYMAN VF	240
RED GHOST VF	320
REVOLUTION X	335
RIPPER	355
RISE 2 VF	335
SCREAMER VF	230
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	265
SHELL SHOCK NF	265
STEEL PANTHER	285
STORM VF	365
SUKKOI SU27 NF	345
SUPER BUBSY WIN 95	275
TERMINATOR /FUTURE SHOCK MF	320
TFX EUROFIGHTER	350
THE DARK EYE VF	355
THE PSYCHOTRON VF	145
THUNDERHAWK 2 /FIRESTORM VF	285
TIE FIGHTER COLLECTOR	365
TOP GUN	345
URBAN RUNNER/LOST IN TOWN VF	380
WARCRAFT	277
WARCRAFT 2	345
WING COMMANDER 4 VF	385
WORMS	260
Z VF	275

CDROM ADULTES

ANAL ASIAN 2	165
BABES ILLUSTRATED	165
DAY DREAM	165
DO KYU SEI LYCEENNES	NC
DIVA X	295
LATEX	330
LES FILLES DE ALDO BERGMAN	165
LES FILLES DE MIKE ANCHER	165
PORNO POKER	290
TABOO 12	165
VIRTUA SEX	250

CD UTILITAIRES

1250 POLICES DE CARACTERES	99
1500 PHOTOS	99
550 FICHES DE CUISINES	99
BUDGET AUTO & NOTES DE FRAIS	99
CLIPARTS DE FETES	99
CLIPARTS RELIGIEUX	99
CLIPARTS D AFFAIRE	99
CLIPARTS PC PAINTBRUSH	99
CUISINE DU MONDE	99
ETIQUETTES +	99
FORETS TROPICALES	99
FORMULE 1	99
GESTION DE LA CAVE	99
GESTION DE STOCK	99
HUBBLE TELESCOPE DE L ESPACE	99
IMAGES 3D	99
LE ROYAUME DES ANIMAUX	99
MEGA MOVIE GUIDE	99
MORPH STUDIO	99
OBJECTIF TERRE	99
ODISSEY DE L ESPACE	99
REPERTOIRE TELEPHONIQUE	99
TEXTURES ET FONDS	99
VOYAGES SOUS MARIN	99

COLLECTION ART

BRANCUSI PAR BRANCUSI	345
BRUEGELS	390
EUGENE DELACROIX	245
GALLERIE UFFIZI	240
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI	340
GRANDS PEINTRES	305
L ART ROMAN	330
LA RESTAURATION D ART	240
LE LOUVRE	375
LE MONDE DE CEZANNE	240
LES STARS DU LOUVRE	290
MATISSE, ARAGON, PROKOFIEF	345
MICHEL ANGE	375
MOI, PAUL CEZANNE	305
MONET, VERLAINE, DEBUSSY	245
MUSEE DE L HOMME	350
MUSEE D ORSAY	375
REMBRANDT	390
RODIN	390
RUBENS	390
UNE PASSION POUR L ART	345
VAN EYCK	350
VELASQUEZ	360
VERMEER	390

COLLECTION ENCYCLOPEDIE

CONQUETE DE L HISTOIRE	345
DICTIONNAIRE	
ANGLAIS/FRANCAIS LAROUSSE	640
DES OEUVRES LITTERAIRES	920
DE LA LANGUE FRANCAISE	295
HACHETTE MULTIMEDIA	625
MULTILINGUE	1070
ENCYCLOPEDIE DES SCIENCES	450
ENCYCLOPEDIE CORPS HUMAIN	450
HARAP S SHORTER ELECTRON.	910
LAROUSSE MULTIMEDIA	690
LE ROBERT ELECTRONIQUE	4880

COLLECTION DISNEY

ATELIER DE JEUX ALADDIN	429
LIVRE ANIME INTERACTIF ROI LION	429
STUDIO IMPRESSION ROI LION	329
STUDIO IMPRESSION MICKEY	329
SCENES DE FILMS ROI LION	229
SCENES DE FILMS MICKEY	229

ACCESSOIRES

MULTIMEDIA

MAXI KIT CDROM 6X+JEUX	2250
MAXI SOUND CD 32 4X	2250
MAXI SOUND CD 32 6X	2990
MAXI SOUND 32 WAVE FX	800
MAXI SOUND KORG WAVE 32	1130
MAXI RADIO FM	340
ENCEINTES 80 WATT MAXI	330
ENCEINTES LABTEC CS800	299

DIVERS PC

PILOT TRACK BALL PC	305
SOURIS	70
DOUBLEUR DE JOYSTICK	90
ETIQUETTES 3.5" X100	40

JOYSTICKS PC

CH PEDALIER	500
PRO PEDALIER	850
CH THROTTLE	750
PRO THROTTLE	850
FLIGHT STICK	240
FLIGHT STICK PRO	440
F16 FLIGHTSTICK	450
F16 COMBATSTICK	650
F16 FIGHTERSTICK	860
JETSTICK	200
VIRTUAL PILOT	650
VIRTUAL PRO PILOT	850
JOYPAD QFS	139
JOYPAD PRO COMPETITION	180

PC

A10 TANK KILLER NF	120
ALADDIN NF	185
ARCHANGEL NF	255
AWARD WINNERS 2 NF	225
BATTLE ISLE 2 VF	260
BATTLE ISLE 93 VF	170
BC RACERS	120
BIG RED ADVENTURE NF	120
BLACKHAWK NF	260
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	230
CIVILISATION NF	120
COMPLETE CHESS SYSTEM 2 VF	255
DOGFIGHT VF	120
DUNE 2 NF	120
EMPIRE SOCCER VF	200
F1 GRAND PRIX NF	120
F14 FLEET DEFENDER VF	120
F15 STRIKE EAGLE 3 VF	120
FALCON 3.0 VF	120
HARPOON 2 V 2.0	225
HARRIER JUMP JET VF	120
HEIMDALL 1+2 NF	120
HIRED GUNS	50
ISLE OF DEAD NF	120
LORD OF REALMS VF	260
NORD ET SUD VF	260
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	185
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	220
RETURN OF THE PHANTOM VF	120
REUNION	50
SENSIBLE GOLF	250
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96	235
SPACE HULK VF	120
ULTIMATE SOCCER MANAGER	250
WACKY WHEELS	90
WARCRAFT NF	275
WORMS	275
XMAS LEMMINGS	50

MICROSOFT HOME

500 NATIONS	260
ART GALLERY	260
CINEMANIA 96	260
ENCARTA 96	635
L ARTISTE EN HERBE	260
L AUTEUR EN HERBE	260
LE MONDE DES AVIONS	260
LES ANIMAUX DANGEREUX	260
LES CIVILISATIONS ANTIQUES	260
LES DINOSAURES	260
LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE	260
LES OCEANS	260
MON ATELIER DE CINEMA EN 3D	260
MUSIC CENTRAL 96	NC
FLIGHT SIMULATOR 5.1 CD OU 3.5"	390
PARIS 3.5"	170
NEW YORK 3.5"	170
JAPON 3.5"	170
CARIBBEAN 3.5"	170
HAWAI CD	170
FURY 3 CD	260
GOLF 2.0 CD OU 3.5"	260
SPACE SIMULATOR 3.5"	260

APOLLO POUR FS5

EUROPE 1 SCENARIO CD	220
LAS VEGAS SCENARIO CD	265
AIRBUS COLLECTION CD	265
BOEING COLLECTION CD	200
TOWER CD	365
FLIGHTSHOP CD	340

CD ROM PETITS PRIX

ACES OVER EUROPE	99
BUREAU 13	99
CAEZAR	99
CANNON FODDER 2	99
COMPIL JEUX WINDOWS	99
COMPLETE ULTIMA CLASSICS	99
CONSPIRACY	99
JEUX D ECHEC 3D	99
GAME EMPIRE 2	99
GOBBLINS 3	99
HAND OF FATE	99
HELL	99
LOST IN TIME	99
NHL HOCKEY CLASSICS	99
NOCTROPOLIS CLASSICS	99
PGA TOUR GOLF CLASSICS	99
QUARANTINE	99
REUSSITES	99
STAR CRUSADER	99
STAR TREK	99
SYSTEM SHOCK CLASSICS	99
THE 7TH GUEST	99
UNDERWORLD 1+2 CLASSICS	99
WING ARMADA CLASSICS	99

JEUX AG

A10 TANK KILLER	150
ALL TERRAIN RACING NF	220
BATTLE ISLE 93 VF	190
BLACK CRYPT	150
CANNON FODDER 2 NF	150
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	220
CIVILISATION NF	150
COLONISATION	250
DELPHINE CLASSIC COMPIL	190
DOGFIGHT NF	150
DUNE 2	150
EMPIRE SOCCER VF	220
EXILE	150
FOOTBALL DIRECTOR 3	190
FRONTIER ELITE 2	220
HANNA BARBERA ANIMATION VF	330
HELP COMPIL	190
LORD OF REALMS VF	240
MANCHES. UTD PREM. LEAG. VF	120
MASTER AXE	190
NORD & SUD VF	240
ODISSEY	190
PINBALL PRELUDE	220
PLAYER MANAGER 2	150
POLE POSITION	190
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	150
RUFFIAN	140
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96	195
SETTLERS VF	220
SIMON THE SORCERER NF	150
SOCCER STARS 96	230
SPACE HULK	150
SUPER SKIDMARKS	150
SUPER TENNIS CHAMP	190
SYNDICATE	120
TACTICAL MANAGER 2	220
THEME PARK	250
TOTAL FOOTBALL	220
TOWER ASSAULT	190
ULTIMATE SOCCER MANAGER	220
ULTIM. SOCCER MANAGER DATA	90
WORLD CLASS RUGBY 95	150
WORLD OF GOLF	190
WORMS	220
ZEEWOLF 2 NF	260

ACTION REPLAY

PC V4.x	440 F
AMIGA 1200	470 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES ... TOUT EST POSSIBLE !!! MANUEL EN FRANCAIS!!!

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200	470
EXT 1 MO A600	350
EXT 1 MO A600 + HORL	460
EXT 0 MO A1200 + HORL	580
BARETTE 4MO 72 PIN	470
EXT 1MO A1200	650
LECT. INTERNE HAUTE DENSITE	870
LECT. EXTERNE HAUTE DENSITE	950
LECTEUR CDROM 2X IDE ATAPI	NC
LECTEUR CDROM 4X IDE ATAPI	NC
DISQUE DUR INTERNE	NC

DIVERS AMIGA

CONTROL. DD AMIQUEST	435
ADAPTATEUR 4 JOY	100
ALIMENTATION	390
BOITIER 50 DSK	59
DISK 3.5" DFDD	35
DISK 3.5" DFHD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
EXT 512K A500	220
EXT 512K A500 + HORL	280
EXT 1 MO A500+	375
INTERFACE MIDI 3+1+CABLES	199
LECT. INTERNE DOUBLE DENSITE	390
LECT. EXTERNE DOUBLE DENSITE	470
DISK NETTOYAGE 3.5"	50
MICRO KIT NETTOYAGE	110
MODEM 14400 BAUD	1390
MODEM 28800 BAUD	2390
SCANNER 256 TONS	890
SOURIS 560 DPI	120
SOURIS	99
TRACK BALL	185

JOYSTICKS AMIGA

JOYPAD PRO A1200/CD32	185
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEED. AUTOFIRE	100
KONIX NAVIGATOR	105
MEGA JET	135
QJ JETFIGHTER	100
QJ PEDALIER	90
FREEWHEEL VOLANT (DIGI/ANA)	120

AMIGA BUDGET

A320 NORTH AMERICAN	120
ARCADE POOL	120
B17 FLYING FORTRESS NF	120
BATTLE OF BRITAIN/F16	120
BABY JOE	120
BODY BLOWS NF	120
CAMPAIGN 2	120
CANNON FODDER	120
COOL SPOT	120
CYBERPUNK	120
D DAY	120
ENTITY	120
EXCELLENT GAMES	120
F117A NIGHT HAWK VF	120
F19 STEALTH FIGHTER NF	120
FIELDS OF GLORY NF	120
F1 GRAND PRIX NF	120
GOLDEN EAGLE	120
GREAT COURTS 2	120
GUNSHIP 2000 VF	120
HEIMDALL 2	120
HOOK	120
LION HEART	120
LOST VIKKINGS	120
MIG29 SUPER FULCRUM	129
OM SUPER FOOTBALL	120
QUATRO FIGHTER V3	120
RISE OF THE ROBOTS	120
SENSIBLE SOCCER 92/93	120
SOCCER KID	120
TENNIS CUP 2	120
TERMINATOR 2	120
UFO NF	120

JEUX AG1200

ACID ATTACK COMPIL	225
ALADIN NF	205
ALIEN BREED 3D NF	225
ALIEN BREED 3D 2	260
ATROPHY	195
BLITZ BOMBERS	195
BREATHLESS NF	250
BRIAN THE LION	120
CHAOS ENGINE	120
CLUB FOOTBALL NF	125
COALA	220
DUNGEON MASTER 2 VF	280
EXILE	225
EXTREME RACING	195
FEARS	185
FIELDS OF GLORY	150
GLOOM DELUXE	195
GLOOM DATA DISK	125
LEMMINGS 3	205
MICROLYTE WARRIORS	125
OSCAR	99
PINBALL ILLUSION NF	195
PINBALL MANIA	225
PINBALL PRELUDE	215
PLAYER MANAGER 2 EXT	185
POLE POSITION	195
ROAD KILL	125
ROI LION	225
SHADOW FIGHTER	150
SIM CITY 2000	150
STAR CRUSADER NF	225
SOCCER STARS 96 COMPIL	235
SPERIS LEGACY NF	225
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	225
THE KILLING GROUNDS	260
THEME PARK	150
TOWER OF SOULS	225
UFO	150
ULTIMATE SOCCER MANAGER VF	225
WATCH TOWER	195
XP8	195

Amiga CD 32

ACID ATTACK COMP.	230
ALIEN BREED 3D	230
ALIEN BREED 3D 2	260
ALL TERRAIN RACING	190
BRUTAL FOOTBALL	60
CORE CD32 BUNDLE 2	180
EXTREME RACING	190
FIELDS OF GLORY	90
GLOOM 2	190
JAMES POND 3	90
LEMMINGS	190
PINBALL ILLUSION	190
STAR CRUSADER NF	230
SUPER FROG	190
SUPER SKIDMARKS	190
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	230
WATCH TOWER	230
WORMS	230

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — **36 15 JESSICO** — **☎ 93.84.84.98**

EXPEDITION: COLISSIMO — **FAX 93 84 20 30**

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

02/04

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE

☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)

☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ___________________ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

C. P. ______ VILLE ....

TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

PC CD-ROM

MONSIEUR POMME DE TERRE

The Settlers 2 : Veni, vedi, vici







EDITEUR : Blue Byte
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Second trimestre 96

Warcraft ne s'était pas gêné pour s'inspirer copieusement de Settlers, il était normal que son concurrent lui rende la pareille. Ce second volet cuisiné à la sauce romaine semble plus axé sur les combats et plus adapté au jeu en réseau... Voyons voir la bête !

On les avait quittés en péquenots, ils nous reviennent accoutrés en romains ; décidément, les Settlers ont des goûts vestimentaires détestables. Mais qu'importe, le port de la toge n'a rien changé à leur tempérament de petit Settlers : le voyage, l'aventure, la colonisation sont toujours leurs seules joies... avec, au bout de la traversée, l'espoir un peu fou de couper du bois. C'est ainsi, et dans l'euphorie des grands départs, que vos hommes s'embarquent à bord du Tortius à destination du grand inconnu ! Mais le destin a ses caprices, et il aime tout particulièrement s'acharner sur les petits êtres faibles et courageux. Un gros grain se profile à l'horizon, la tempête se déchaîne, le bateau chavire et des tas de morts meurent de la mort puis se noient et re-meurent. C'est le carnage, le destin est content, nous aussi... les Settlers rescapés échouent sur une île, et la campagne peut commencer.

Ça commence dans l'eau...

Première évolution par rapport au premier épisode, nos récents transfuges romains devront cohabiter avec trois autres civilisations : les Vikings, les Nubiens et les Asiatiques. Ça fait un peu beaucoup sur une île, et on imagine d'avance la tournure que va prendre leur belle leçon de cohabitation... une mignonne petite boucherie avec des tas de jolies animations de personnages de toutes les couleurs qui s'entre-étripent partout sur la carte, genre Benetton après ingestion d'Angel Dust. Vous pourrez également vous entretuer dans de nouveaux décors plus charmants les uns que les autres : carnage dans le désert, horreur dans les cavernes, massacre dans la neige, génocide dans les marécages et pique-nique en forêt (de loin le plus gore). En ce qui concerne l'aspect militaire du jeu, six catégories de soldats ont été prévues. Rien ne vous sera épargné donc dans la panoplie du parfait petit Settler mort.









... ça finit dans le sang.

Autre innovation, les Settlers pourront également mourir en mer ou crever sur une île. Il devrait donc être possible de rallier les archipels voisins à votre bannière en organisant des convois de minerais, bois, etc.

L'interface ne déroutera pas les habitués du premier Settlers, puisque le système de drapeaux reste à peu de choses près le même. Mais évidemment, de nombreux ajouts enrichiront cette version tels qu'un système de fenêtres, un graphisme en S-VGA, une aide en ligne, une trentaine d'unités différentes, de nouveaux bâtiments, tout cela avec une jouabilité qu'on nous promet maximale. Plus beau, plus mieux, plus jouable, mieux mieux et plus bien ; belles promesses que tout cela. Restons sceptiques jusqu'au test, ça nous évitera l'atroce et trop célèbre déception du "deux" raté.

Guide

Voici un récapitulatif de tous les jeux

BAD MOJO

TEST Page 74 — PC CD-ROM

AVENTURE

EDITEUR: PULSE
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
TEXTES ET VOIX EN VF, 1 JOUEURS, 486DX, PREVU POUR AVRIL
COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 78 — INTERET 80

CONCLUSION
Une réalisation magnifique, presque un objet d'art, qui rattrape une aventure un peu décevante.

UP
- Beau comme un camion.
- Crade comme un camion.

DOWN
- Les énigmes sont un peu faiblardes.
- On est vite perdu et accablé de frustration.

CHESS SYSTEM TAL

TEST Page 91 — PC CD-ROM

SIMULATION

EDITEUR : OXFORD SOFTWORKS
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TEXTE: FRANCAIS
1 OU 2 JOUEURS
COMPATIBLE WINDOWS 95 : TOURNE SOUS DOS

TECHNIQUE 60 — INTERET 78

CONCLUSION
Voilà, un autre jeu d'échecs. Il joue bien, forcément ; mais rien de révolutionnaire ici. Si vous avez déjà un soft d'échecs sur PC, inutile d'en changer pour celui-là.

UP
- Une 3D somptueuse
- On peut fabriquer ses Hercs
- Plus de 45 missions

DOWN
- Peu de décors
- Pas de jeu réseau
- Mechwarrior2 est indétrônable

COMMAND & CONQUER

TEST Page 92 — PC CD-ROM

SCENARIO DISK

EDITEUR: VIRGIN IE
DISTRIBUTEUR: VIRGIN IE
NOTICE ET TEXTES EN VF - NBR DE JOUEUR : 1 - CONFIG. MINI. 486DX33 - PREVU SUR AVRIL

TECHNIQUE 60 — INTERET 92

CONCLUSION
Seulement 15 scénarios, mais tous très difficiles et d'excellente facture... À réserver à ceux qui ont fini le jeu, ça les fera patienter en attendant Red Alert qui sortira en septembre.

UP
- Un "Install" exemplaire
- Chaque mission est un chef-d'œuvre
- 150 balles, un prix honnête

DOWN
- Seulement quinze scénarios
- Pas de campagne
- Pas d'animations
- Pas de chocolat

D

TEST Page 98 — PC CD-ROM

AVENTURE

EDITEUR : ACCLAIM
DISTRIBUTEUR : ACCLAIM
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, PENTIUM, PREVU POUR AVRIL

INTERET DÉBUTANT 81
TECHNIQUE 72 — CONFIRMÉS 60

CONCLUSION
Une aventure grand public bien menée. Un simple apéritif pour les joueurs confirmés.

UP
- Finition graphique
- Jouabilité

DOWN
- C'est court !
- Pas de sauvegarde

DESCENT II

TEST Page 80 — PC SS WINDOWS

DOOM LIKE

EDITEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR: CIC
CONFIG MINI : 486 DX 50, 8 MEGAS RAM, DOS 5 OU WINDOWS 95 (16 MEGAS RAM)

TECHNIQUE 87 — INTERET 85

CONCLUSION
Heureuse surprise, malgré un début catastrophique, cette aventure tient la route.

UP
- Le jeu à 12 joueurs
- Le robot guide
- Les nouvelles armes

DOWN
- Manque d'originalité des niveaux
- S-VGA limite jouable

DUKE NUKEM 3D

TEST Page 48 — 3DO

CARNAGE

EDITEUR: US GOLD
DISTRIBUTEUR: US GOLD
CONFIG MINI : 486DX2/66, 8 MEGS
CONFIG CONSEILLE : 486DX2/66 (PENTIUM), 16 MEGS

TECHNIQUE 92 — INTERET 95

CONCLUSION
Duke Nukem 3D est un pur chef-d'œuvre qui désintègre tout ce qui existait précédemment dans la catégorie des Doom-like. Totalement génial en réseau ou en solo, c'est le nouveau leader incontestable en la matière, LE soft du moment, IN-DIS-PENSABLE !!!

UP
- Tout

DOWN
- Rien

ESPN EXTREME GAMES

TEST Page 84 — PC CD-ROM

ARCADE/SIMULATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : SONY I.E.
NOTICE EN FRANCAIS, 1 JOUEUR, CONFIGUR. MINI : 486/66 AVEC VIDEO VLB, PENTIUM RECOMMANDÉ.

TECHNIQUE 78 — INTERET 79

CONCLUSION
ESPN Extreme Games est à mi-chemin entre la simulation et l'arcade. Le côté baston et les différents bonus lui assurent un rythme soutenu. Notez qu'il faut quand même une configuration Pentium pour mieux sentir la glisse.

UP
- Animation des sprites
- Bruitages
- Jouabilité

DOWN
- Moins bon que sur PlayStation
- Pas de jeu à deux
- Vidéos très moches

FANTASY GENERAL

TEST Page 87 — PC CD-ROM

WARGAME

EDITEUR : MINDSCAPE
DISTRIBUTEUR : UBISOFT
TEXTES ET VOIX EN FRANCAIS, 1 À 2 JOUEURS, 486DX2, PREVU POUR AVRIL

TECHNIQUE 65 — INTERET 90

CONCLUSION
Fantasy General est un vrai wargame avec toutes les qualités et les défauts du genre : c'est passionnant, mais ça ne s'adresse qu'aux passionnés.

UP
- Le moteur de Panzer General
- Une centaine d'unités

DOWN
- Une interface un peu triste

FAST ATTACK

TEST Page 94 — PC CD-ROM

SIMULATION DE SOUS-MARIN

EDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : SIERRA
TEXTES ET VOIX EN FRANCAIS, 1 JOUEUR, 486DX66

TECHNIQUE 85 — INTERET 90

CONCLUSION
Un soft absolument génial, concocté en collaboration avec l'US Navy ; de la trempe d'Harpoon, mais d'une rare complexité. Un excellent repas donc, mais l'indigestion est assurée.

UP
- Une durée de vie hallucinante
- Un réalisme jamais égalé

DOWN
- Une certaine complaisance dans la complexité
- Un seul sous-marin jouable

LODE RUNNER ON-LINE

TEST Page 89 — MAC CD-ROM

JEU MÉNOPAUSÉ

EDITEUR : SIERRA
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 OU 2 JOUEURS, 68030 25 MHZ, PREVU POUR AVRIL

TECHNIQUE 20 — INTERET 30

CONCLUSION
Aussi distrayant qu'une partie de "pince-mi pince-moi" par téléphone.

UP
- Un Frisbee bien équilibré

DOWN
- Un Frisbee un peu cher

d'achat

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

NBA LIVE 96

TEST Page 76 | PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR : EA SPORTS
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TEXTES ET VOIX, 1 À 4 JOUEURS, CONFIGURATION MINIMALE: 486/66 AVEC 8 MO DE RAM, LECTEUR CD 2X, CARTE VIDEO VESA; CONFIGURATION OPTIMALE: PENTIUM 90, LECTEUR CD 4X.

TECHNIQUE 82 | INTERET 88

CONCLUSION
NBA Live 96 est la simulation de basket qu'il vous faut.

UP
- Complet
- Animations
- Amusement

DOWN
- Actions parfois confuses

PANZER DRAGOON

TEST Page 104 | PC CD-ROM



SHOOT'HEM UP

EDITEUR : SEGA PC
DISTRIBUTEUR : DIAMOND (EN BUNDLE AVEC LA EDGE 3D) CONFIG MINI : PENTIUM, 8 MO DE RAM, CD 2X, DIAMOND EDGE 3D ET WINDOWS 95.

TECHNIQUE 82 | INTERET 75

CONCLUSION
Panzer Dragoon est beau à couper le souffle. Tout y est magique. Sa faible durée de vie est le seul point noir au tableau. Il n'en est pas moins un très joli cadeau de bienvenue pour l'achat d'une carte Diamond Edge 3D.

UP
- Graphismes
- Musiques
- Magie

DOWN
- Durée de vie
- Nécessite la Edge 3D
- Difficile à jouer sans pad Saturn

PSYCHIC DETECTIVE

TEST Page 78 | PC CD-ROM



FILM INTERACTIF

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, PENTIUM, PREVU POUR AVRIL

TECHNIQUE 82 | INTERET 80

CONCLUSION
Un très beau jeu, un très beau film. Mais cinq heures de durée de vie, c'est carrément limite.

UP
- Enfin un film interactif digne de ce nom !
- Une interface d'une simplicité exemplaire.
- Excellente bande-son.

DOWN
- De quoi s'amuser une poignée d'heures...
- ... ça fait cher le téléfilm.

3D ULTRA PINBALL

TEST Page 91 | MAC CD-ROM



FLIPPER

EDITEUR: SIERRA
DISTRIBUTEUR : SIERRA
CONFIGURATION MINIMALE: 68040, 8 MO DE RAM, 20 MO DE DISQUE DUR, MONITEUR 13" EN 256 COULEURS, CD 2X.

TECHNIQUE 70 | INTERET 60

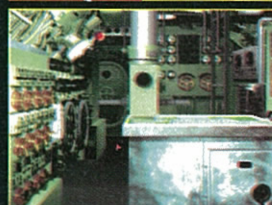
CONCLUSION
3D Ultra Pinball n'est pas un flipper très réaliste. En revanche, si on considère le côté "arcade", c'est un jeu assez divertissant.

UP
- Graphisme soigné
- Trois flippers pour le prix d'un.

DOWN
- Des arrêts intempestifs pendant le chargement des sons
- Flippers peu réalistes

SILENT HUNTER

TEST Page 94 | PC CD-ROM



SIMULATEUR DE SOUS-MARIN

EDITEUR : MINDSCAPE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486DX66

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

CONCLUSION
Un soft plus accessible que Fast Attack, une interface bien faite et ludique. Silent Hunter présente tout le charme du désuet et un grand respect de la réalité historique.

UP
- L'interface est belle et efficace
- Les données historiques
- Aussi ludique qu'un simulateur peut l'être

DOWN
- Seulement 15 missions

SPACE BUCKS

TEST Page 86 | PC CD-ROM



GESTION SPATIALE

EDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : SIERRA
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIGURATION: 486/66 AVEC WINDOWS

TECHNIQUE 70 | INTERET 75

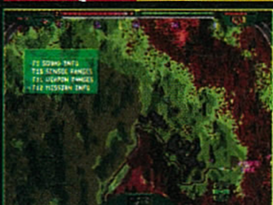
CONCLUSION
Les softs d'Impressions souffrent toujours des mêmes défauts : une prise en main difficile et une profondeur relative. Le sujet traité est toutefois original.

UP
- Sujet

DOWN
- Ergonomie

TERRANOVA

TEST Page 96 | PC CD-ROM



STRATÉGIE/ACTION

EDITEUR : LOOKING GLASS
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, PENTIUM 75, SOUS DOS

TECHNIQUE 77 | INTERET 82

CONCLUSION
Un bon soft, mais pas une révélation mystique. Juste de quoi patienter en attendant mieux.

UP
- Le thème abordé
- L'ergonomie
- L'environnement sonore très réussi

DOWN
- Trop peu d'ennemis différents
- Raté au niveau de l'esthétique
- Le côté stratégique est faible

VIRTUA FIGHTER REMIX

TEST Page 105 | PC CD-ROM



STRATEGIE

EDITEUR : SEGA PC
DISTRIBUTEUR : DIAMOND (EN BUNDLE AVEC LA EDGE 3D) CONFIG MINI : PENTIUM, 8 MO DE RAM, CD 2X, DIAMOND EDGE 3D ET WINDOWS 95.

TECHNIQUE 82 | INTERET 90

UP
- Réalisme
- Adrénaline
- Durée de vie
- Le meilleur jeu de combat sur PC

DOWN
- Nécessite la Edge 3D
- Difficile à jouer sans pad Saturn
- Ralentissements dûs aux accès disque

WAYNE GRETZKY

TEST Page 88 | PC CD-ROM



SIMULATION DE HOCKEY SUR GLACE

EDITEUR: WARNER INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR: WARNER INTERACTIVE
NOTICE EN ANGLAIS
2 JOUEURS
486 DX 50, S-VGA, 4 MB DE RAM, COMPATIBLE WIN 95.

TECHNIQUE 70 | INTERET 80

CONCLUSION
Amusant en solo, mais peut-être lassant assez rapidement, Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars devient vraiment très drôle si vous y jouez à deux. L'un contre l'autre, donc.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi consulter nos **P.A.** sur **CD ROM**. Votre traitement de textes préféré peut être utilisé pour effectuer une recherche précise. Moi je dis bravo.

Joystick A VOIR DANS LE CD-ROM N°12

PETITES ANNONCES

6 bis rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Au fait, on a déménagé. Maintenant, ça se passe au 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy CEDEX.

3DO

Vente

Dép. 33 Vends 3DO FZ1 + 1 pad + 13 jeux dont D, Gex, Dedaleus, Road Rash, Fifa, le tout pour 3000 Frs. Tel à David au 56 85 34 38 après 18 h en semaine et le week-end.

Dép. 51 Vends nbx jeux 3DO et autres supports de 50 à 250 Frs port inclus. Pinson Thierry 76 Rue Léonard de Vinci 51100 Reims.

Dép. 73 Vends nbx jeux 3DO et PC CD, possède news. Tel à Cyril au 79 60 41 61 entre 20 et 22 h ou le dimanche.

Dép. 77 Vends 3DO FZ10 avec un jeu au choix : 1500 Frs et avec 5 jeux : 2000 Frs (Space Hulk, Wing Commander 3, Need for Speed, Gex, The Horde + sampler). Tel à Eric au 60 23 94 99.

Dép. 77 Vends 3DO Goldstar + 2 manettes + 12 jeux dont POED, Killing Time..., le tout pour 2500 Frs. Tel au 60 69 21 67 après 18 h.

Dép. 78 Vends 3DO + 2 manettes + 2 CD de démos + 5 jeux : 2000 Frs. Tel au 39 65 26 54 après 18 h.

Dép. 94 Vends 3DO + 13 jeux + 2 pads + 5 CD démos + mags 3DO, le tout pour 2900 Frs. Tel à Didier au 43 68 63 90.

Dép. 95 Vends 3DO + 2 pads infrarouge + gun + 12 jeux dont Dragon Lore, Fifa, Foesofali, Need for Speed, Pinball..., sacrifiée à 2200 Frs. Tel au 34 28 15 56.

Pc

Achat

Dép. 1 Achète, vends jeux utils et compils sur disks, streamer et CD. Tel au 50 20 78 59 à Philippe.

Dép. 39 Achète news, vends jeux et utils sur CD, disks, compils à prix intéressant, cherche P166 à bas prix. Tel au 84 33 47 25.

Dép. 57 Achète CD, anciens Joystick 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, cherche moniteur 20" ou 21" à prix raisonnable. Jean-François Bertheau 1 Rue Myosotis 57420 Fleury.

Dép. 59 Achète sur CD VF : Myst, Alone 1, 2, 3, Gabriel Knight, Command and Conquer, vends sur disks : Trans. Tycoon, fifa, UFO 2, NHL Hockey. Tel à JF au 20 91 79 14.

Dép. 69 Achète Realms of Arkania : Star Prail, si bon prix. Tel au 72 74 44 12.

Dép. 87 Achète CD Rom PC : Command and Conquer : 200 Frs, Commander Blood 120 Frs, Ascendancy 150 Frs, Caesar 2 : 150 Frs, Alien 150 Frs, le tout en VF et en bon état . Tel au 55 32 24 13 de 15 à 20 h.

Contact

Dép. 14 Recherche en VF Ultima 7 part 1 et 2, vends softs 3" et streamer Qic80 ou travan, liste sur demande. Tel à Fabrice au 31 97 35 96.

Dép. 29 Cherche contacts PC, possède news, vends jeux, utils de préférence QIC80, disks acceptées. Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.

Dép. 59 Cherche contacts PC, utils, jeux éducatifs. Bourriez Jean-Marc 190 Rue Jacques Renard 59970 Fresnes sur Escaut.

Dép. 59 Echange Actua Soccer contre Fifa 96, WC 3 contre Renegade. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 64 Cherche contacts PC pour échange de jeux, démos, utils... disks et streamer 800 et contacts. Mr Pixies Résidence Suhas Caradoc Porte A 64100 Bayonne.

Dép. 66 Fou de PC cherche contacts en tout genre et sur tout support. Karst Laurent 1 Rue Palau del Vidre Tour n°13 66100 Perpignan.

Dép. 69 Cherche contacts sur PC CD dans le 69. Tel à Damien et Alexis au 78 08 12 06.

Dép. 76 Echange CD : Magic Carpet 2, Flight Unlimited contre autre CD de même qualité, contacts durables et sérieux. Tel après 20 h au 45 85 74 20.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, streamer, Zip 100 Mo, débutants acceptés. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre.

Dép. 77 Recherche contacts pour matos et CD, vends Ram 8 Mo et 4 Mo à petits prix. Tel au 60 65 40 78.

Dép. 80 Cherche contacts sérieux pour échanges de programmes divers (démos, jeux...). Arnaud Demabre 366 Rue d'Hornas 80650 Vignacourt.

Vente

Dép. 1 Vends, achète jeux et utils et compils sur CD pour PC. Tel à Philippe au 50 20 78 59.

Dép. 3 Vends, achète jeux sur CD à prix sympas, achète jeux . Mr Very E. 68 Avenue d'Orvilliers 03000 Loulins ou tel au 70 20 17 90.

Dép. 3 Vends PC CD (jeux et utils) à prix sympas. Tel au 70 03 19 84 de 19 à 20 h.

Dép. 4 Vends jeux CD originaux : Magic Carpet 2 et Screamer, le tout pour 430 Frs, frais de port inclus. Tel au 71 66 05 28.

Dép. 6 Vends jeux PC disks et CD 90 Frs à 150 Frs : X-Wing, Comanche, Rebel Assault, Terminal Velocity, Iron Helix... Tel le soir au 93 52 84 99.

Dép. 6 Vends jeux PC originaux : Dragon Lore CD 80 Frs, Sam et Max : 80 Frs, Eternam 60 Frs, Alone 2 : 80 Frs, DOTT 90 Frs, Lands of Lore : 80 Frs. Tel à Florent au 93 79 01 59.

Dép. 8 Vends jeux originaux en excellent état : Sam et Max Hit the Road VF : 80 Frs, CD Screamer VF : 200 Frs. Tel à Christophe au 24 41 17 07.

Dép. 8 Vends CD Rom originaux à bas prix (Warcraft 2, Phantasmagoria...) et disks HD 850 Mo et lecteur CD 6x, liste sur demande. Lerouge Phil 7 Rue Joseph Mhul 08330 Vrigne aux Bois.

Dép. 13 Vends jeux PC CD : The Dig, Warcraft 2, Rebel Assault, et disks : Tie-Fighter, X-Wing de 79 à 249 Frs. Tel à Frédéric au 91 78 39 00.

Dép. 13 Vends jeux PC et CD, vends revues informatique. Broucke Jim 5 Avenue Jean Moulin 13580 La Fare.

Dép. 13 Vends NHL 95 : 150 Frs, Megarace : 50 Frs, Commander : 80 Frs, PC 486 Dx4 100 + SB Pro + CD 2x + 8 Mo Ram, DD 240 Mo, souris MS 2, nbx logiciels : 7000 Frs. Tel au 42 54 10 33 dans le dép. 13 uniquement.

Dép. 18 Vends Pentium 90, 8 Mo, 256 Ko cachés, carte vidéo Cirrus Logic 1 Mo, accélératrice Win, HD 540 Mo (pleins) CD Rom 4x, SB16 ASP, écran 14" SVGA couleur, jeux, CD, clavier, souris, garantie 6 mois : 10 000 Frs. Tel au 48 25 36 02 après 19 h .

Dép. 19 Vends jeux et utils PC disks et CD, liste sur demande. Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 25 Vends PC 486 DX2 66, 4 Mo ram, 420 + 60 Mo DD, carte mère PCI, carte graphique 512 Ko ISa, écran 14"..., nbx jeux et utils : 4800 Frs. Tel au 81 35 69 37 après 18 h.

Dép. 26 Vends PC Packard Bell + CD Rom : DD 250 Mo Ram, 4 Mo, carte SB 16, Works, Monkey, Win 3.11, Dos, jeux, CD rom, imprimante Epson Stylus, le tout pour 6500 Frs à débattre. Tel au 75 46 87 04.

Dép. 31 Vends PC Pentium 75 Multimedia, CD Rom 4x, écran 14", état neuf, SB AWE 32, 850 Mo, 16 Mo Ram, Windows 95, Works, Money, + de 100 jeux + SNES : 14000 Frs. Tel au 61 59 88 72.

Dép. 31 Vends 486 SX33, 4 Mo, DD 130 Mo, Cirrus, SB Pro, CD 2x Sony, garantie 3 ans, nbx jeux, utils, livers, acessoires : 6800 Frs (valeur 15000 Frs). Tel à Stéphane au 26 09 27 68 après 19 .

Dép. 35 Vends Alone 1 et 2 pour 100 Frs pièce, échange Worms CD contre Magic Carpet 2 ou Crusader No Remorse. Tel à Courthial François au 99 83 82 55.

Dép. 35 Vends nbx jeux et utils (disks et CD) à prix sympas. David Di Giorgio 9 Allée du Jardin 35830 Betton.

Dép. 37 Vends Ram 4, 8, 16 Mo à bas prix et CD Rom 4x : 550 Frs, carte mère Pentium + CPU P100 : 2000 Frs, CPU P120 : 160 Frs, disque dur 1,3 Go : 1400 Frs. Tel au 47 88 09 87.

Dép. 37 Vends mémoire 4/8/16 Mo, DD 850 à 1 .7 Go, CPU et CM Dx4 : P166, lecteur CD4/6x, carte TV, Matrox Mil 2 Mo, modem V34, lecteur Zip, CD, scanner. Tel après 18 h au 47 53 20 23.

Dép. 38 Vends jeux et utils sur PC CD. Girard Eric 1 Place du Lys Rouge 38100 Grenoble ou tel au 76 48 90 98.

Dép. 41 Vends CD Command and Conquer, NBA Live 95, Dark Forces, Central Intelligence : 200 Frs port compris. Gora Richard 35 Rue d'Auvergne 41300 Salbris ou tel au 54 97 30 99.

Dép. 42 Vends Command and Conquer CD VF intégrale 150 Frs, Magic Carpet 100 Frs, Fifa International Soccer 70 Frs, port en sus. Tel à David le mercredi, le week-end ou pendant les vacances au 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends Falcon Gold + F15 2 et 3, Fifa Soccer, Combat Air Patrol. Tel au 40 21 76 85.

Dép. 44 Vends ou échange jeux récents et utils sur HD et CD, recherche contacts sur PC (Nantes uniquement). Tel à Guillaume au 40 84 09 45.

Dép. 44 Vends jeux PC CD : 80 disks 3" à 1 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 45 Vends Office 95 Standard et Encarta 95 sous emballage d'origine, licence. Tel à Alexandre au 38 53 91 63.

Dép. 49 Vends logiciels sur disk ou CD, vends une HP 3 10 NB et couleur, pour les tarifs. Ecrire à Laurent Richard BP 12 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép. 51 Vends news sur PC CD. Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 02 10 52.

Dép. 54 Vends jeux sur CD, Streamer, disks à prix intéressant. Rossion Franck Le Neptune 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre.

Dép. 54 Vends imprimante 24 aiguilles NEC P. 20 très peu servie, tbe : 900 Frs. Tel au 83 38 32 34.

Dép. 56 Vends jeux et utils, images et films, sharewares à partir de 5 Frs, 3DS 4 (100 Frs), émul. CPC.... Jan David 17 Allée des Tourterelles 56000 Vannes.

Dép. 57 Vends jeux et utils sur PC à bas prix. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 après 20 h.

Dép. 57 Vends carte son + HP, OS/2 Warp + TTX/tableur et de nbx jeux (7th Guest, Dragon Lore, Police Quest...) sur CD ou disks, (tous originaux) à bas prix. Tel au 87 09 57 25.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Ascendancy 200 Frs, jeux PC disks : Descent, X-Com TFTD, SF 2, Budokan, Silpheed, de 75 à 200 Frs. Tel au 20 39 74 56.

Dép. 59 Vends Warcraft II, Magic Carpet II, Joystick Thrustmaster, Mark 1 Flight. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Rebel Assault 100 Frs, Leisure Suit Larry Collection : 100 Frs, Goblins 3 Vf : 70 Frs. Tel à Stéphane au 20 47 98 63.

Dép. 60 Vends Pentium 100 HD 850 Mo, 4 Mo Ram, 256 Mo cachés, carte graphique 1 Mo PCI 14" NE Multimedia 2x HP, imprimante couleur HP : 7500 Frs, et achète matos d'occasion. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 60 Vends jeu PC CD à prix sympas (dont nbx news) sur les dép. 60, 75, 92, 94, 95. Tel à Franck au 16 44 72 23 15 après 19 h.

Dép. 62 Vends ou échange : The 11th Hour 300 Frs, Megarace à bas prix, vends DD 175 Mo, recherche jeux de courses de voitures. Tel à David au 21 40 16 29.

Dép. 62 Vends P120, 16 Mo Ram, HD 1 Go, Stealth 642 Mo, écran 17", CD 4x, SB 16, nbx jeux et utils et accessoires : 15000 Frs à débattre. Tel à Nicolas au 21 59 66 80.

Dép. 62 Vends CD Rom à 200 Frs : Caesar 2 VF, Enigme du Maître Lu VF, Super Karts et à 150 Frs : Lemmings 3D + PC disk Lemmings 1, 2, 3, à partir de 100 Frs. Tel à Chantal au 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends compils CD 300 Frs, 486 Dx66 PCI, CD Rom 4x maxi 16. Tel à Mathieu au 21 20 46 71 de 16 à 18 h.

Dép. 64 Vends ou échange Shadowcaster 75 Frs, Master of Magic : 175 Frs. Laurent Hostein 22 Rue des Chevreuils 40220 Tarnos.

Dép. 66 Vends jeux PC CD : EF2000 : 300 Frs, carte 2 ports série1 parallèle : 100 Frs. Tel à Laurent après 16 h ou le week-end au 68 35 42 39.

Dép. 69 Vends unité centrale 486 SX33, DD 130 Mo, 4 Mo Ram, lecteur 3", carte vidéo 1 Mo SVGA, Windows... : 1500 Frs. Tel au 74 67 37 60.

Dép. 69 Vends unité centrale 486 SX 33, 130 Mo, 4 Mo, lecteur 3", carte SVGA, Windows... : 15000 Frs. Tel au 74 67 37 60.

Dép. 70 Vends jeux oldies à moins de 100 Frs, scanner 32-256 gris 400 Frs, SB 2.0 : 300 Frs, cherche The Settlers 3". Compte Cyril 82 Rue Vanoise 70100 Gray ou tel 84 65 35 36.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix sympas, liste contre enveloppe timbrée. JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 74 Vends jeux disks et CD originaux. Tel au 50 95 51 47.

Dép. 74 Vends nbx jeux et utils sur disks et CD (idéal 386/486). Tel au 50 95 51 47.

Dép. 75 Vends lecteur CD Rom Sony CDU33 double vitesse : 400 Frs. Tel à Nicolas au 42 29 72 02 entre 11 et 16 h.

Dép. 75 Vends Stonekeep neuf : 250 Frs. Tel à Frédéric au 42 27 06 93 le soir.

Dép. 75 Vends nbx news sur PC CD et autres, cherche contacts sur PC pour échanges. Philippe MA 9 Villa d'Este 75013 Paris ou tel au 45 82 41 05 avant 21 h.

Dép. 75 Vends PC 486 DX2 66 VLB, 4 Mo Ram, 120 Mo DD, 1 Mo Vidéo, 2 lecteurs, SB Pro, CD Rom 2x, cable minitel, clavier, joys, sans moniteur : 3000 Frs. Tel à Marc au 42 45 48 99 le soir.

Dép. 75 Vends jeux originaux 3" : Descent, Micro Machines 2 et Command and Conquer. Tel au 49 95 96 85.

Dép. 75 Vends CM DX2 66+ VLB + CPU + controleur IDE 32 bits, Zif, évolutif P24T, CV

RACHAT & ECHANGE

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

V.P.C — NOUVEAU ! — FIN AVRIL

PARIS / CONSOLES — 46 rue des Fossés St Bernard, 75005 PARIS — (1) 43 290 290
PARIS / CD-ROM — 17 rue des Écoles, 75005 PARIS — (1) 46 33 68 68
PARIS 6 ème — 56 Bd St Michel, 75006 PARIS — (1) 43 25 85 55
PARIS 16 ème — 137 avenue Victor Hugo, 75116 PARIS — (1) 44 05 00 55
AMIENS (80) — 19 RUE DES JACOBINS, galerie des Jacobins, 80000 AMIENS — 22 97 88 88
ANTONY (92) — 25 av de la Division Leclerc, N20 - 92160 ANTONY — (1) 46 665 666
ST DENIS (93) — Centre commercial St Denis Basilique, 6 passage des Arbaletriers, 93200 St DENIS — (1) 42 43 01 01
CRETEIL (94) — 5 RUE DU GENERAL LECLERC (ENTRÉE RUE PIETONNE), 94000 CRETEIL
VERSAILLES (78) — 16 rue de la Paroisse, 78100 VERSAILLES — (1) 39 50 51 51
COMPIEGNE (60) — 37 cours Guynemer, 60200 COMPIEGNE — 44 20 52 52
POITIERS (86) — 12 rue Gaston Hulin, 86000 POITIERS — 49 50 58 58
TOULOUSE (31) — 14 rue Temponières (angle rue St Rome), 31000 TOULOUSE — 61 216 216

DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 ! NOMBREUSES PROMOTIONS...

+ 10 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

PC CD-ROM

ACCESSOIRES	
ENCEINTES SBC-600 (5W)	179
ENCEINTES SBC-610 (10W)	259
ENCEINTES SOUNDBOOSTER (100W)	429
CD ROM GOLDSTAR (2X)	690
JEUX PC CD-ROM NEUFS	
11 TH HOUR	399
3D ATLAS	369
3D LEMMINGS	349
3D ULTRA PINBALL	299
7 TH GUEST	99
ACTUA SOCCER	349
ADI ANGLAIS 3EME OU 4EME	349
AIR POWER (VF)	349
AL UNSER JR. ARCADE RACING	279
ALIEN ODISSEY	369
ALIEN TRILOGY	349
ALIENS COMIC BOOK	399
ALONE IN THE DARK (1+2+3)	299
ALONE IN THE DARK 2 + 1	369
AMAZONE QUEEN	299
ANVIL OF DAWN	349
APACHE LONGBOW	349
ARE YOU AFRAID...DARK? VO	399
ASCENDANCY	399
ASSAULT RIGS	299
BAD MOJO	369
BATMAN FOREVER	349
BATTLEDROME	199
BIOFORGE	299
BIT MAP BROTHERS COMPIL.	199
BRETT HULL HOCKEY 95	369
BURIED IN TIME (WIN 95)	249
CANNON FODDER 2	99
CHAOS CONTROL	299
CHESS CHALLENGE	249
CHRONOMASTER	349
CIVILIZATION NETWORK	299
COFFRET « MILLE HIGH CLUB «	399
AVENTURE FLASHBACK	269
COLONIZATION	349
COMMAND AND CONQUER	369
COMPIL 2 TITRES TITUS FOX	99
CONSPIRACY	99

MORTAL KOMBAT 3 — PC — 369F

CREATURE SHOCK	99
CRUSADER NO REMORSE (VF)	369
CYBERMAGE	349
D (VF)	369
DAEDELUS ENCOUNTER	349
DARK FORCES	299
DAWN PATROL	99
DAY OF THE TENTACLE	99
DESCENT	99
DETROIT	99
DEUS EX MAQUINA	369
DICTIONNAIRE HACHETTE	689
DIG (THE)	399
DOMINUS	249
DRAGONLORE	99
DUNGEON KEEPER	349
DUNGEON MASTER 2	399
EARTHSIEGE EXTENSION	199
EARTHWORM JIM 1 & 2	299
ECSTATICA	99
ENCYCLOP. COUPE DU MONDE	349
ENIGME DE MAITRE LU	399
EXTREME PINBALL	229
F 15 STRIKE EAGLE 2	99
F 19 STEALTH FIGHTER	99
FADE TO BLACK-FLASHBACK 2	369
FATAL RACING	349
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	249
FIFA SOCCER + GRAVIS PAD	349
FIFA SOCCER 96	369
FIGHTER DUEL	299
FLIGHT COMPILATION	269
FLIGHT UNLIMITED	329
FORT BOYARD LE DEFI	299
FRANCOIS MITTERRAND	299
FRANKENSTEIN (VF)	399
FX FIGHTER	249
GABRIEL KNIGHT 2	449
GOBLINS 3	99
GRAND PRIX 2	379
GUIGNOLS DE L'INFO - LE JEU -	349

ALIEN TRILOGY — PC — 349F

HEART OF DARKNESS	399
HELL	99
HELL CAB	269
HEROES OF MIGHT & MAGIC	369
HEXEN BEYOND HERETIC	369
HI-OCTANE	299
IN THE FIRST DEGREE	399
INDIANA JONES 3	99
INDY CAR 2	269
INTERNATIONAL MOTO X	299
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	349
IRON ASSAULT	249
JOHNNY BAZOOKATONE	349
JOURNEYMAN PROJECT	249
JUNGLE/DESERT STRIKE	149
KICK OFF 2	79
KIDS ON SITE	99
LANDS OF LORE	99
LARRY 1,2,3,5,6	249
LAST DYNASTY	349
LEGEND OF KYRANDIA	99
LINKS PRO 386	249
LIVE ACTION FOOTBALL	369
LOBO	369
LODE RUNNER - RETURNS	269
LORDS OF MIDNIGHT 3	379
LOST EDEN	249
M 1 TANK PLATOON	99
MACHIAVELLI THE PRINCE	149
MAGIC CARPET 2	369
MARCO POLO	269
MEGA COMPIL 10 TITRES	199
MEGAPACK 3	399
MICROMACHINE 2 + KIT	299
MONKEY ISLAND 1	99
MYST VF	369
MYTHES ET LEGENDES	299
NAVY STRIKE	399
NBA JAM TE	299
NBA LIVE 96	369
NEED FOR SPEED	369
NETWORK	349
NHL HOCKEY CLASSIC	99
NIGHT TRAP	349

GUIGNOLS DE L'INFO — PC/349F — MAC/299F

WING COMMANDER 4 — PC — 369F

NOCTROPOLIS CLASSIC	99
OVERLORD	99
PANIC IN THE PARK (VO)	299
PANZER GENERAL 2 (WIN)	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHANTASMAGORIA (VF)	449
PITFALL	379
PLAYER MANAGER 2	299
POLICE QUEST SWAT - 5 (VO)	349
PRISONERS OF ICE (CTHULHU)	299
PSYCHO PINBALL	299
RAVEN PROJECT	329
RAYMAN	299
REBEL ASSAULT 2	399
RENEGADE	299
REVOLUTION X	349
RISE 2	349
SCREAMER	249
SEA LEGENDS	349
SHANGHAI	399
SHANNARA	329
SHELLSHOCK	349
SHIVERS (VF)	399
SHOCKWAVE ASSAULT	349
SIM CITY	99
SIM CITY 2000 COLLEC.TION	369
SIM TOWN	299
SIMON THE SORCERER 2 (VF)	329
SLAM CITY	299
SLIPSTREAM 5000 VF	249
STAR CRUSADER	99
STAR TREK TECHNICAL MAN	249
STAR TREK NEXT GENERATION	399
STAR TREK OMNIPEDIA	249
STEEL PANTHERS	369
STONEKEEP	399
STRIKER 95	269
SUKHOI SU 27	379
T.MEK	299
TEKWAR - W.SHATNER	369
TELEPORTASCHTROUMPFS	249

PC OCCASION

TEMPTATION	299
TERMINAL VELOCITY	249
THUNDERHAWK 2	349
TIE FIGHTER	369
TILT	249
TOP GUN	329
TORIN'S PASSAGE	399
ULTIMA 7 THE COMPLETE	99
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	99
ULTIMATE DOOM	229
UNDER A KILLING MOON - VF	199
VIDGRID	199
WARCRAFT 2	379
WARRIORS	299
WEREWOLF VS COMANCHE	399
WETLANDS	299
WHO IS OSCAR LAKE ?	369
WING ARMADA CLASSIC	99
WING COMMANDER 3	299
WING COMMANDER 4	399
WIPE OUT	349
WITCHAVEN	329
WOODRUFF & SCHNIBBLE	249
WORMS	249
Z	299
ZOOP	269
JEUX D'OCCASIONS PC CD-ROM	
ACTION SOCCER 96	179
ALONE IN THE DARK 3 + 1	279
AMAZON QUEEN	199
BIOFORGE	199
BLOODNET	199
CHAOS CONTROL	199
CIVIL WAR (THE)	249
COMANCHE	249
COMMANDER BLOOD	199
CRUSADER (VF)	249
DUNGEON MASTER 2	249
EARTHSIEGE	199
FADE TO BLACK	249
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS	199
FURY 3	239
GRAND PRIX	139
HORDE (THE)	299
KING'S QUEST 7	199
LAST DYNASTY	249
MACCHIAVELLI	199
MAGIC CARPET	169
MORTAL KOMBAT 2	169
NETWORK	279
NHL HOCKEY 95	199
NOCTROPOLIS	69
ORION CONSPIRACY VF	229
PAGAN/ULTIMA 8	199
PHANTASMAGORIA (VF)	299
PIZZA TYCOON	199
PRISONERS OF ICE (CTHULHU)	199
RETURN TO ZORK	169

MACINTOSH

JEUX / EDUCATIFS NEUFS	
3D ATLAS	349
3D ULTRA PINBALL	349
BAD MOJO	399
BURIED IN TIME (VO)	299
CHESS CHALLENGE	299
DAEDELUS ENCOUNTER	399
DARK FORCES	399
DAY OF THE TENTACLE	299
DESCENT(VO)	469
DUNGEON MASTER 2	449
FRANKENSTEIN (VO)	399
FULL THROTTLE	349
GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	299
JEWELS OF THE ORACLE	349
JUMP: DAVID BOWIE INTERACTIVE	99
JUNGLE BOOK	349
MARATHON 2 : DURANDAL	TEL !
MONDE DE XEEN	349
REBEL ASSAULT 2	449
SAM & MAX	299
SHOCKWAVE ASSAULT	349
SPECTRE VR	349
STAR TREK : TECHNICAL MAN	249
STAR TREK : OMNIPEDIA	249
SYSTEM SHOCK	329
WARCRAFT 1	369
MAC - JEUX D'OCCASION	
7TH GUEST	239
ALONE IN THE DARK 2	279
POLICE QUEST 4 (OPEN SEASON)	249
REBEL ASSAULT	279
SPACE SHIP WARLOCK	314
THE JOURNEYMAN PROJECT	199
JEUX / IMAGES / FILMS PC & MAC-X POUR ADULTES CD-ROM NEUFS	
6 DISC BUNDLE (PACK)	449
AMERICAN BLONDES	149
ANGIE, INF. DE NUIT	249
ASIAN PALATE 2	249
BABY'S GOT BUTT	159
BATTLE OF THE STARS	149
BETTY PAGE	299
BRIGITTE LIVE N°1	399
CYRANO	289
DEEP THROAT GIRLS 3 OU 4	189
FLESHSTONES	159
HARD CORE	159
HOLLYWOOD SCANDAL	199
HOT LEATHER	249

CD-X CHARME ADULTES

INFERNO	189
LIPSTICK LESBIANS	199
MADDAM'S FAMILY	249
MIKKI FINN	359
MURPHIE'S BROWN	249
NIGHT TRAIN	159
NIPPON OBSESSIONS IMAGES MANGAS	249
NIPPON OBSESSIONS VIDEO MANGAS-X	TEL
PARIS X 1900:BELLE EPOQUE	329
PLEASURE CD VOL 1	199
PORNO POKER	349
PRIVATE VIDEO MAGAZINE N°1	159
QUASIMODO	289
SAM BOTTE (LES HISTOIRES...)	299
SAMURAI PERVERT INTERACTIVE	339
SEA SEX & SURF	199
SEYMORE BUTTS N°1	279
SHAME	149
SORDID STORIES	199
SPACE SIRENS	329
STAR TRIQUE - POWERSCOPE VOL 1	289
STILETTO	149
STRAIGHT AS	199
STRANGE SEX IN STRANGE PLACES	199
TASTE OF EROTICA	99
TEMPTED	149
TOKYO NIGHTLIFE INTERACTIF	339
UROTSUKIDOJI	159
VAMPIRE'S KISS	319
VIDEO PHONE	449
VIRTUAL ESCORT	489
VIRTUAL SEX SHOOT	319
VIRTUAL VALERIE 2	399
VIRTUAL VIXENS	259
VIRTUALLY YOURS OU 2	249
WOMAN TO WOMAN	199
ZARA WHITE DOUBLE XPERIENCE	329

NIPPON OBSESSIONS 2 — PC/MAC VIDEO MANGAS-X

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

36 15 SCORE GAMES

TELEPHONE 36 685 686 — 3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

JS 04/96

PETITES ANNONCES
6 bis rue Fournier
92588 Clichy Cedex

32 bits VLB 2 Mo, boitier mini tour 200 W, lecteur 3", CD Rom 2x : 1100 Frs, Simm 16/9 bits : 2100 Frs. Tel au 40 43 00 42.

Dép. 75 Vends jeux PC et CD et matos. Nicolas Legueret 23 Bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Dép. 76 Vends CD, U. Underworld 1 et 2 (150 Frs les 2), Dragon Lore et Armored Fist 400 Frs les 4 ou 150 Frs l'un. Ponty Guillaume 1 Lotissement Les Pommiers 76170 Auberville la Cne.

Dép. 76 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, 340 Mo DD, CD Rom 4x, Dos 6,2, Quattro Pro 5 pour Win, jeux : Doom 2, Heretic... : 7000 Frs. Tel à Nicolas au 35 94 90 67 après 18 h 30.

Dép. 76 Vends barette 4 Mo neuve : 800 Frs, Indy Car 2 : 250 Frs, NHL Hockey et Ultima 7 : 100 Frs. Tel au 35 61 28 06.

Dép. 77 Vends PC 486 DX, DD 40 Mo, écran 14", calvier, souris, nbx logiciels : 3000 Frs. Tel au 64 00 50 11 à Vincent après 17 h 30.

Dép. 77 Vends jeux sur PC CD, possède nbx news. Tel au 60 63 24 46.

Dép. 77 Vends PC Multimedia 486 Dx2 66 + 2 DD l'un de 360 et l'autre de 850 Mo + 8 Mo Ram + CD 2x, SB 16 MC : 7000 Frs, imprimante Canon BJ200 : 500 Frs. Tel au 60 63 86 64.

Dép. 77 Vends PC 486 DX4/100, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, CD Rom 2x, carte SB Galaxy II compatible SB Pro, carte SVGA, nbx jeux et utils : Windows 95... Tel au 64 34 49 11.

Dép. 77 Vends 486 DX 50, 8 Mo Ram, 256 Ko cachés, DD 120 Mo, vidéo 1 Mo, carte son SB Pro 2, CD 2x, écran 14", souris, jeux, valeur 14000 Frs, cédé 6000 Frs. Tel au 60 06 49 51.

Dép. 78 Vends barettes 16 Mo 72 Pins 1800 Frs et jeux PC CD : Command and Conquer 180 Frs. Tel à Jean-Pierre au 39 74 54 19.

Dép. 78 Vends 486 Dx 40 4 Mo, 128 Ko cachés, carte SVGA, écran SVGA, DD 540 Mo, carte son, excellent état, DSP 16, CD 2x, boitier mini tour : 6000 Frs. Tel après 19 h 30 au 30 99 20 83 ou avant au bureau au 40 17 50 36.

Dép. 78 Vends news PC à petits prix (Z, F1 GP 2, Dukenukem 3D, Kingdom of Magic... et pleins d'autres). Esnault Christophe 106 Rue Abel Plisson 7850 Limay.

Dép. 78 Vends imprimante Citizen Swift 200, 24 aiguilles couleur, livrée avec deux Noir : 600 Frs. Tel au 30 55 08 69.

Dép. 78 Vends disque dur 420 Mo : 700 Frs, mémoire Simm 4 Mo 32 bits : 600 Frs, barettes 4x1 Mo 9 bits : 600 Frs. Tel à Sébastien au 30 64 15 49.

Dép. 79 Vends PC 486 DX2 66 , DD 420 Mo, Ram 4 Mo, écran 15", CD Rom 2x, lecteur 3", clavier, souris, logiciels : 6000 Frs. Tel au 49 69 70 23.

Dép. 79 Vends jeux CD à prix sympas (KQ7, UFO2, Phantasmagoria...), le tout en VF, échange possible. Tel à David au 49 73 59 38.

Dép. 79 Vends jeux, utils PC et CD à bas prix. Esnault Christophe 106 Rue Abel Plisson 78520 Limay.

Dép. 83 Vends PC 486 DX33 4 Mo Ram, DD 270 Mo, moniteur SVGA 14", Dos, Windows, nx logiciels et utils : 4500 Frs. Tel au 94 21 92 49 à Flavien.

Dép. 86 Vends carte mère + CPU 486 DX2 66, carte graphique, carte controleur, imprimante Epson LQ100. Tel le soir au 49 56 73 6 avant 22 h.

Dép. 89 Vends nbx jeux PC (disks et CDà à un prix intéressant. Munoz José Poste Restante 89011 Auxerre.

Dép. 91 Vends carte graphique PCI (64 bits) à 900 Frs et CD Rom 2x à 400 Frs. Tel au 69 24 03 78.

Dép. 91 Vends jeux sur PC CD, news à bas prix. Tel à Nicolas au 09 47 36 70 après 19 h.

Dép. 91 Vends PC DX2 80 VLB, 16 Mo Ram, carte SB, CD Rom Sony 2x, DD 420 Mo, écran 14" SVGA, NE Cirrus Logic 1 Mo, enceintes 2x80 W : 6000 Frs. Tel au 64 54 01 99.

Dép. 91 Vends matériel PC : 486, Pentium, disk dur, DAT... Tel à Fabrice au 69 25 13 36.

Dép. 91 Vends modem neuf 28800 Bds : 1000 Frs, Winfax, cherche contacts sympas sur PC. Tel au 69 57 06 36.

Dép. 92 Vends Compaq Aero 4/25, 486 SX25 4 Mo ram, 125 Mo DD, lecteur 3", PCMia avec cable Winlik, état neuf, sous garantie 2 ans : 4000 Frs. Tel au 47 58 10 67.

Dép. 92 Vends logiciels Coreldraw 3.0 CD : 300 Frs, Astound 1,5 VF disks et CD neuf 900 Frs, Videodirector V1.0 neuf 500 Frs, SB CD avec 5 logiciels de dessin : 300 Frs. Tel au 46 48 35 56.

Dép. 92 Vends jeux orginaux CD : PGA 486 90 Frs + les océans (Microsoft) 130 Frs, boite d'origine, manuel en français. Tel au 43 33 22 05.

Dép. 92 Vends pour PC, tout matériel neuf, Ram disk dur, CD, disk moniteur, CPU, carte mère, carte graphique, imprimante Toner... Tel à Fred au 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends imprimante laser Brother HL-4PS (système Poscript), compatible MAC & PC, 4 PPM, en excellent état : 1800 Frs. Tel à Eric au 46 26 66 99.

Dép. 92 Vends PC Pentium 100, 8 Mo, 850 Mo DD, CD Rom 4x, écran 15", 2 enceinte 80 W, Win 95, kit Internet, carte son AWE 32... : 12000 Frs. Tel au 47 41 04 59 à David.

Dép. 92 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo Ram, 420 Mo DD, CD 2x, écran 14", SVGA VLB, carte son 16 bits, clavier, souris, Dos 6.2, Win 3.11, MS Office, 3DS4, nbx jeux : 5000 Frs. Tel à Romain au 42 37 83 80.

Dép. 93 Vends barettes 8 Mo Dimm pour Power MAC 7200-7500, neuve, garantie : 1200 Frs. Tel au 48 45 09 19.

Dép. 93 Vends PC 486 D4 100 16 Mo Ram, 540 Mo DD, CD Rom 2x, SB 16, arte vidéo S3 1 Mo, VLB : 5800 Frs, écran en option + 1200 Frs. Tel au 43 03 66 80 à Olivier.

Dép. 93 Vends jeux originaux sur disks : Nord et Sud, Pirate Gold, Sim Fram, Transport Tycoon, Larry 6, Microsoft Golf, Malcolm Revenge 120 Frs pièce. Tel au 47 60 56 79 à Claude.

Dép. 93 Vends 486 DX 33, VLB, 4 Mo Ram, 210 Mo DD, SB 16, CD Rom 2x + enceintes SVGA ET4000, mini tour, écran 14", clavier, souris, le tout pour 4000 Frs. Tel à Nadjib au 48 40 15 26 après 18 h.

Dép. 93 Vends nbx jeux disks et CD. Tel à David au 43 63 35 95.

Dép. 93 Vends 486 SX25 170 M, carte son, SB 16 + HP, le tout sous garantie 1 an : 3000 frs, cause double emploi. Tel entre 17 et 20 h au 43 03 19 60.

Dép. 93 Vends disks 5" HD : 10 Frs, le pack de 25, lecteur 5" : 150 Frs + revues Joystick, année 94/95 : 180 Frs. Tel à Rudy au 48 35 24 79 entre 18 h 30 et 22 h.

Dép. 93 Vends 486 SX 25 Packardbell DD 105 Mo, écran SVGA 14", SB Pro, 2 enceintes, CD 2x, lecteurs 3" et 5", Win 3.1, Dos 6.2, 6 Mo Ram, Lotus 1, 2, 3, carte vidéo extensible à 1 Mo : 3900 Frs. Tel au 48 47 75 59.

Dép. 93 Vends jeux PC, demandez liste à Turlan Christian 59 Rue de Francevile 93220 Gagny ou au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends matériel PC Pentium 486, disk dur, DAT, lecteurs CD... Tel à Fabrice au 69 25 13 36.

Dép. 93 Vends 486 DX4 100, 8 Mo Ram, 1,2 Go + 540 Mo DD, VLB, CD 4x Pioneer, SB 16 Pro ASP, Trident 1 Mo, SVGA, lecteur 3" Syquest 270 Mo IDE : 8000 Frs. Tel au 48 44 81 54 à Simon.

Dép. 93 Vends Compaq DX4 100 VLB, 8 Mo Ram, DD 240 Mo, SB 16 Multi CD , ET4000 1 Mo, CD 4x Pionneer, 2 enceintes, clavier, souris, écran 17", Canon BJC600 à jet d'encre couleur 9500 Frs à débattre. Tel au 48 45 96 89 à Jérôme.

Dép. 93 Vends CD : Full Throttle, Dark Forces, Prisoner of Ice, Star Trek NG, Kurandia 3, The Dig : 250 Frs pièce, et autres jeux. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 94 Vends barettes Simm 1 Mo : 150 Frs pièce, logiciel éducatif et jeux pour PC et ST. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 94 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, carte vidéo VLB 1 Mo, DD 250 Mo, SB Pro, CD Rom 4x, écran 14" SVGA, jeux, CD + 3" : 7000 Frs. Tel au 49 84 21 47.

Dép. 94 Vends PC 150 Mhz 8 Mo, DD 1,6 Go, CD 8x, écran 15", Gravis Sound 1 Mo : 12 000 Frs, vends Ultra Sound Gravis 1 Mo : 500 Frs. Tel au 43 74 17 55.

Dép. 94 Vends 486 Dx2 66, Intel, 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, VLB, Toner, HD 540 Mo remplis, CD x4 Mitsumi, Cirrus 5428, écran 14" SVGA, SB 16, 2 HP, souris, Dos 6.2, Win 3.11, jeux : 6500 Frs à débattre. Tel au 45 47 49 99.

Dép. 94 Vends carte mère 486 avec CPU 486 DX2 66, 2VLB + 5 EISA, 8 emplacements Ram : 900 Frs. Tel au 45 94 71 70.

Dép. 94 Vends jeux PC CD : Ecstatica, Noctropolis, The Secret of Monkey Island, Creature Shock, Ultima Underworld 1 et 2 : 90 Frs pièce, Dragon Lore 150 Frs, Armored First 180 Frs. Tel au 42 07 43 54.

Dép. 95 Vends Pentum 120 Multimedia DD 1,3 Go, 8 Mo Ram, CD Rom 4x, SB Pro, souris, HP, joystick, Dos 6.22, Win 3.1, nbx jeux et logiciels : 10 500 Frs. Tel au 34 10 41 18.

Dép. 95 Vends jeux CD 180 Frs : Buried in Time, Ecstatica, Lost Eden, Noctropolis et bien d'autres jeux d'aventure et de rôle. Tel à Alain au 39 80 94 85.

Dép. 95 Vends disque dur 340 Mo : 450 Frs + carte controleur Promise VLB 375 Frs, CD Rom Panasonic double vitesse : 325 Frs. Tel à Alain au 39 59 40 85 après 18 h 30.

Dép. 95 Vends PC DX4 120, 8 Mo Ram, écran 14" SVGA, CD 2x multimedia, DD 170 Mo, lecteur 3" Sony, SB Pro, Win 3.1, Dos 6.22, souris, joystick, nbx jeux, logiciels. Tel à Philippe au 39 81 12 63.

Divers

Contact

Dép. 77 Nous avons constitué une CDthèque : Rejoignez-nous ! Infos sur disk contre 2 timbres à JDSF 152 Rue de By 77810 Thomery.

Vente

Dép. 88 Vends jeux MAC Flight Simul 4 : 50 Frs, The 7th Guest 70 Frs (sous blister) et cherche contacts PC. Stéphane Delbet 3 Pavillon Bourget Vincey 88450 Vincey.

Dép. 93 Vends magné-optique Sony ext. 650 Mo 6 cartouches carte SCSI : 5500 Frs. Tel au 43 08 15 53.

Dép. 99 Vends 18 Joystick du n°51 au 68 sans CD, le lot 700 Frs. Tel au 041 79 51 55 à Samuel en Belgique.

Jobs

Dép. 33 Cherche infographistes et musicien pour projet de jeu. Tel à Anthony au 56 31 25 01.

Dép. 78 JH 27 ans cherche emploi de graphiste sur 3DS, suivi stage de 4 mois. Tel au 34 77 98 21.

Dép. 78 LANKHOR recherche : programmeurs jeux vidéo sur PC, PowerMac, Saturn, Playstation et graphistes 3D. Ecrire à LANKHOR 30 Rue R. Surcouf 78960 Voisins le Bretonneux ou tel au 30 57 50 61.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

☐☐ Votre département (à remplir oligatoirement) 71

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOBS

STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES ☐ 3DO ☐ CDI ☐ MAC

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

PlayStation™ MAGAZINE

Le seul magazine
officiel de
la PlayStation
vendu avec
un CD de démos

Disponible
dès le
23 février
au prix
de 49 F

